平成9年7月1日発行第4巻第5号通巻第20号

OUR OPINIONS!

www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

ゲーム批評



究極のゲーム、ディアブロ

新創刊!

1997 7月号

第2特集 たまごっち…森川くん2号、育成、バーチャルな生きものたち

特別企画!! 攻略本は必要か!?

定価 780YEN

ゲーム批評 1997 7月号 究極のゲーム、ディアブロ／育成、バーチャルな生きものたち Vol.15

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
　BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）
　北文館本店(長崎屋函館店内)

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
　ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
　高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
　ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜山形県＞
山形市　遠藤書店大野目店（国道13号線沿い/ヨークベニマル大野目店１Ｆ）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
　ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
　書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
　メッセサンオー（中央通り沿い）
　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
　石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
　BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
　京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
　青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
　江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
　コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
　書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
　まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
　栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
　セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
　セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
　文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
　北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
　コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
　コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
　あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬渕町1660）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
　駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
　丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
　ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
　紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
　大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店　漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
　駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東館３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
　日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
　ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
　そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）


＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
　積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1）


＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、都道府県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・日野）



ENTER INTO A WORLD WHERE EVIL HAS CORRUPTED THE LAND AND SHACKLED HUMANITY INTO UNHOLY SLAVERY. VENGEANCE, POWER, INTELLECT, AND MAGIC—THESE ARE THE TOOLS YOU WILL NEED TO BATTLE THE LORD OF ALL EVIL, DIABLO.
DIABLO
Is
Perfect!
© 1996 Blizzard Entertainment.
BLIZZARD
ENTERTAINMENT


CATACOMBS
SPIRIT OF DARKNESS LURK IN THE HOLLOW TOMB
THOU SHALT NOT AWAKEN WICKED CREATURES
UNTIL THE DAY OF DOOM
Diablo World
CHAR
QUESTS
MAP
MENU
INV
SPELLS
BARREL
THOU LUNATIC
BLESSED ARE IN ALL INNOCENCE OF HORROR
THERE IS A REALM RULED BY A REX OF TERROR
HIS NAME IS ...
HELL


CAVE
LAVA SEETHING EERIELY
A PILGRIM GOING THROUGH PURGATORY
WITNESSES ALL SORTS OF AGONY
Welcome To
DUNGEON
THERE IS A ENTRANCE TO A VENTURE OF FEARS
THE SOUL FORBIDDEN REST
AWAITS THEE WITH SHEDING TEARS



RPGの頂点を極めたスーパーネットゲーム
究極のゲームディアブロ

「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」を制作した飯田和敏氏が私に言った。「アクションRPGは終わったね」。

終わった？アクションRPGというジャンルが!?それが、私が「DIABLO」というゲームに興味を持った最初のきっかけだった。優秀なクリエイターにそう言わしめるDIABLOっていったいどういうゲームなんだ？ 確かに業界内のDIABLOに関するサワサワとした噂のような話は聞いていた。「すごいゲームが出た」「ネットを通じて知らない人と遊べておもしろい」「昨日オーストラリア人とダンジョンにもぐちゃった」……。

でも、私のどこかに「それでもDIABLOはPCゲームじゃないか」という思いがあった。正直に言うと、私はPCゲームが苦手だった。操作が面倒だったり、ジャンル的にも思考性の高いものが多かったり。とかくマニアックに思えたのだ。でも、その発想はあまりに愚かでチープだった。DIABLOはコンシューマにはない大きな世界を内包していたのだ。

日本製のRPGは制作者から与えられたメッセージを楽しむテキスト形式のものが主流である。あのドラクエでさえ、ユーザーは堀井雄二というお釈迦さまの手の上の箱庭で遊んでいるだけだ。しかしDIABLOは、インターネットを通じた「対人」RPGを実現した。ゲームの世界は現実の世界に重なった。

16階あるダンジョンをただ潜る。だがそこにいる仲間はモニターの向こうにいる現実の「人間」なのである。共に戦っていると相手の人間性が微かに見え隠れする。良いやつもいれば、汚いやつもいる。たまらなく不快な思いをすることもある。そこは、ネットという匿名性に守られた、人間の内面だけが存在する世界。

この野性的なゲームを知って私は鮮烈な感動を覚えたのだ。　ゲーム批評編集長 斎藤亜弓

DIABLO

ゲーム批評特別責任編集

DIABLO ART GUIDE BOOK

('97年7月下旬)

発刊決定!!

ゲーム批評編集部の熱い想いを注ぎ込んだ渾身の一冊!!

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1997 7月号 JULY

※今号の「流通時評」は都合によりお休みです。

Illustration / Katsuya Terada
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

DIABLO IS PERFECT!

究極のゲーム、アブロ

レイが楽しめる究極のRPG、ディアブロ。日本でも
くなどすでに現象化している。その魅力とは何か。

「ディアブロ」は、「ウォークラフト2」で全世界150万本以上のヒットを打ち立てたアメリカのソフトメーカー、ブリザード社が制作した、リアルタイムアクションRPGである。

最大の特徴は、インターネットやLANを介して一度に4人まで同時プレイを楽しめる、マルチプレイだ。アメリカでは発売後一週間で百万本のセールスを記録するなど、米英のヒットチャート1位を独占している。国内でも秋葉原では、英語版にも係わらず入荷と同時に売り切れが続き、最近では品薄感も解消されつつあるものの、依然大きな話題を呼んでいる。

ゲームの目的は、ダンジョンに潜って魔物と戦い、アイテムやGOLDを集め、レベルアップを繰り返して、最下層に住む恐怖の王ディアブロを倒すこと。クォータービュー視点で描かれた恐ろしくも美しいダンジョンや、リアルタイムに展開されるアクションRPG風のシステム、マウス一つで簡単に操作可能な洗練されたインターフェースなどが相まって、誰もが遊べて、かつ奥の深い名作となった。

舞台は中世ファンタジー風の世界観を持つ国ハンデュラスの一都市、トリストラム。この町のはずれには、かつて古代の僧の一団によって地下深く封印された、恐怖の王ディアブロが眠る大寺院があった。しかし、長い年月と共に寺院は荒廃し、封印の秘密も長い間忘れ去られていた。その後、北方の王レオリックがハンデュラスに現れ、寺院を居城として国を治め始めたときから、再び暗黒の時代が始まることになる。恐怖の王が長い眠りから目覚めたのだ。

レオリック王の忠臣である大司教ラザルスを操り、封印を解いたディアブロは、徐々に王の魂を狂気の淵に追いやった。誇大妄想と精神分裂の塊になった王は、同じく魔物に魅入られたラザルスに操られるまま、市民を虐殺して服従を要求したり、戦を起こして忠臣を死に追い、

第1特集

ディ

インターネットでマルチプ

入荷と同時に売り切れが続

やるなどの恐怖政治を敷いていく。

その後ディアブロは、王の一人息子であるアルブレヒト王子を誘拐して憑依し、現世での肉体を手に入れた。王子の体は醜く変化し、その恐怖心が様々な怪物を生み出して、地下世界を魔物の渦で満たしていく。同じころ最愛の息子を失って怒り狂ったレオリック王は、戦地から帰還した忠臣ラクダナンの手によって命を絶たれた。ここに王国は崩壊し、かわって暗黒の時代が到来したのだ。

今や恐怖の王ディアブロは、人々の恐怖心を糧に地下で着々と力を蓄え、共に封印された地獄の王たちの復活をもくろんでいる。一方、富や栄光に導かれた戦士たちや、失われた知識を求める魔術師たちが噂を聞きつけ、続々と寺院の奥へと挑戦していった。そんな中、貴方もまたトリストラムに戻ってきたのだ。

まさに究極のゲームとも言える「ディアブロ」。その全てをこれからじっくり読んで堪能して欲しい。



ディアブロシングルプレイの全て

全16階：美しくも恐ろしいディアブロの世界

英文に秘められた内容やクエスト。その意味を知り、ディアブロの世界を深く楽しむために…。

Level 1～4

DUNGEON

永き眠りから覚めた恐怖の王「ディアブロ」。彼を倒すための長い道のりは、ここから始まる。

地獄の戦いの開始 魔物との遭遇

ゴシックファンタジーの伝統を受け継ぐ豊かな世界観と、シンプルで機能的なゲームシステムを併せ持つディアブロ。では、実際にゲームの内容について説明していこう。まずはシングルプレイの紹介から。街外れの寺院地下に広がる地下迷宮は全16階。その最下層に潜むディアブロを倒すために、貴方は一歩ずつ探索を進めていくことになる。美しくも邪悪な世界がここにある。

地下1～4階は「ダンジョン」である。祭壇に掲げられた十字架が、かつてここが聖なる場所であったことを物語っている。だが、今では亡者達が、新しい仲間を求め蠢く呪われた場所となっている。

このエリアでは、魔物がまださほど強くないため、基本的な戦法をマスターしよう。敵に囲まれないように一匹ずつ確実に仕留めること、回復薬を十分に準備しておくことを心がけよう。宝箱の罠に注意し、体力が低い場合には回復してから開ける方が賢明だ。

「ダンジョン」の中では様々なイベントが用意されており、中でも強敵なのが地下2階の「ブッチャー」だ。その素早い動きと一撃の破壊力は驚異である。最低でもレベルが6以上で万全の準備が整うまでは、その部屋の扉を開けるべきではない。またディアブロに取り憑かれ、死後教会の地下に埋葬された「スケルトンキング」（レオリック王）も、地下3階からつながる迷宮で力を蓄えている。彼の率いるスケルトンの大群は手強い。ここを切り抜けるには、9以上のレベルが必要になるだろう。

お勧め魔法リスト

HEALING
自分のLIFEを回復させる。魔法ＬＶが１だとマナを約11～12消費する事でLIFEを20～30回復できる。魔法をセットしておけば右クリック一つでLIFEが回復できるので多用したいが、呪文を唱えている最中に攻撃を受けると、詠唱が中断されてしまう。死に直結するので、場合によってはポーションと使い分けたい。

TOWN PORTAL
村に戻る為の魔法の門を開く呪文。レベルが高くなっても強敵に挑む前は退路を確保する意味で唱えておこう。

ITEM REPAIR SKILL（左・戦士）
TRAP DESERM SKILL（中・ローグ）
STAFF RECHARGE SKILL（右・魔法使い）
主人公が最初から持つ技能。武器修理（戦士）・宝箱のワナ解除（ローグ）・杖の魔法充填（魔法使い）の３種。修理等は耐久度・充填数の上限を減少させるので注意が必要。



クエスト一覧 QUEST

クエスト名	登場階数	発生条件	ボス・収得できるアイテムなど
THE BUTCHER	2	ダンジョンの入り口で倒れている、アルブレヒト王子捜索隊の男から「ブッチャーに仲間を皆殺しにされた。仇をうってくれ」と頼まれる。	死体が山積みされて血塗れの部屋にいるブッチャーを倒すと、血糊のべっとりと付いた包丁（THE BUTCHER'S CLEAVER）が手に入る。
POISONED WATER SUPPLY	2	医者のペピンから「井戸が毒で冒されている。飲み水がなくなりそうなんだ。なんとかしてくれないだろうか」という依頼を受ける。	依頼を受けた後出現するダンジョン(水源)の敵を全て倒すと、水が浄化されてペピンから指輪（RING OF TRUTH）がもらえる。
THE CURSE OF KING LEORIC	3	宿屋のオグデンから「レオリック王が呪いに取り憑かれている。王子が誘拐され、狂ってしまった王の魂を安息へと導いて欲しい」と頼まれる。	レベル3階から続く隠しダンジョンの中にいるSKELTON KING（レオリック王）を倒すと冠（THE UNDEAD CROWN）が手に入る。
OGDEN'S SIGN	4	宿屋のオグデンから「夜中に魔物がやってきたんですが、私達には全く手を出さずに宿屋の看板を持って行ってしまったんですよ」と言われる。	ダンジョンの宝箱に入っている宿屋の看板を取り戻してオグデンに持っていくと冠（HARLEQUIN CREST）をもらえる。
GHARBAD THE WEAK	4	モンスター（GHARBAD）が命乞いしてくるとクエスト発生。言う通りにすると次に会った時にアイテムをくれる。このアイテムはランダム。	同じ階の敵や宝箱などを一掃してからまた話しかけると何度も物をねだる強欲さに腹を立て襲ってくる。倒してから出るアイテムもランダムだ。

ボス・イベント BOSS&EVENT



THE BUTCHER

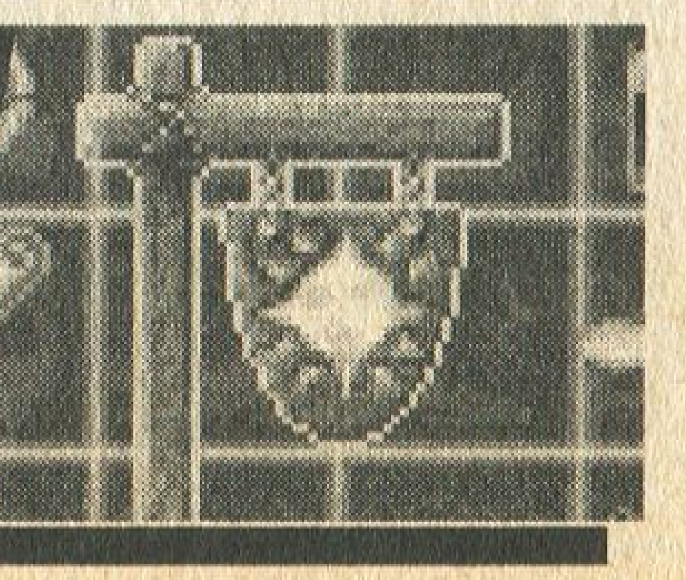
ブッチャーを恨んでいたり、恐れている人はトリストラムにたくさんいる。アルブレヒト王子捜索の名目でラザルスに騙され迷宮に入って行った村人の大半が、ブッチャーに殺されたからだ。ブッチャーは部屋の扉を開けるとどこまでも主人公を追いかけてくる。地下2階へ下りるくらいのレベルではあっという間に殺されてしまうだろう。ひとまず無視して地下3階へ行った方が良い。

THE CURSE OF KING LEORIC



ディアブロに取り憑かれ、発狂したレオリック王がスケルトンキング。アンデッドの呪いをかけた臣下の骸骨を従えている。ホーリーボルトとメイスが有効。

OGDEN'S SIGN



オグデンの経営する宿屋「日の出亭」の看板。看板に描かれた太陽の絵に魔法の効果があると勘違いした魔物（SNOTSPIL）によって盗まれる。

主なモンスター MONSTER



SKELTON系

ガイコツ。アンデッド系モンスターなので火や聖なる力に弱い（例外あり）。棺や樽の中に潜んでいるものもいる。剣、斧、弓を持つ3タイプが存在。



FALLEN ONE系

ゴブリン等の小鬼に似たモンスター。刀、槍を持つ2タイプが存在する。仲間が殺されると、一端退却して体勢を立て直し、再び襲いかかってくる。



SCAVENGER系

意味は「腐肉を食う動物」。攻撃スピードが速く、大勢に囲まれると痛い目に遭う。他のモンスターの死体を見つけると攻撃そっちのけで食らい付く。



ZOMBIE系

生きる屍、ゾンビ。動きはかなり緩慢なので、あまり苦労することはないだろう。アンデッドなので火や聖なる力で対応しよう。

同じ形のモンスターでも色が違うと特性が異なる。敵の色で対応を変えていこう。基本的に同系色の魔法は効かないことが多い（赤い敵に火の魔法、黄色い敵に電気の魔法など）。また、同じ敵を30匹以上倒すと体力など詳細なデータが表示される。参考にしよう。

Level 5〜8

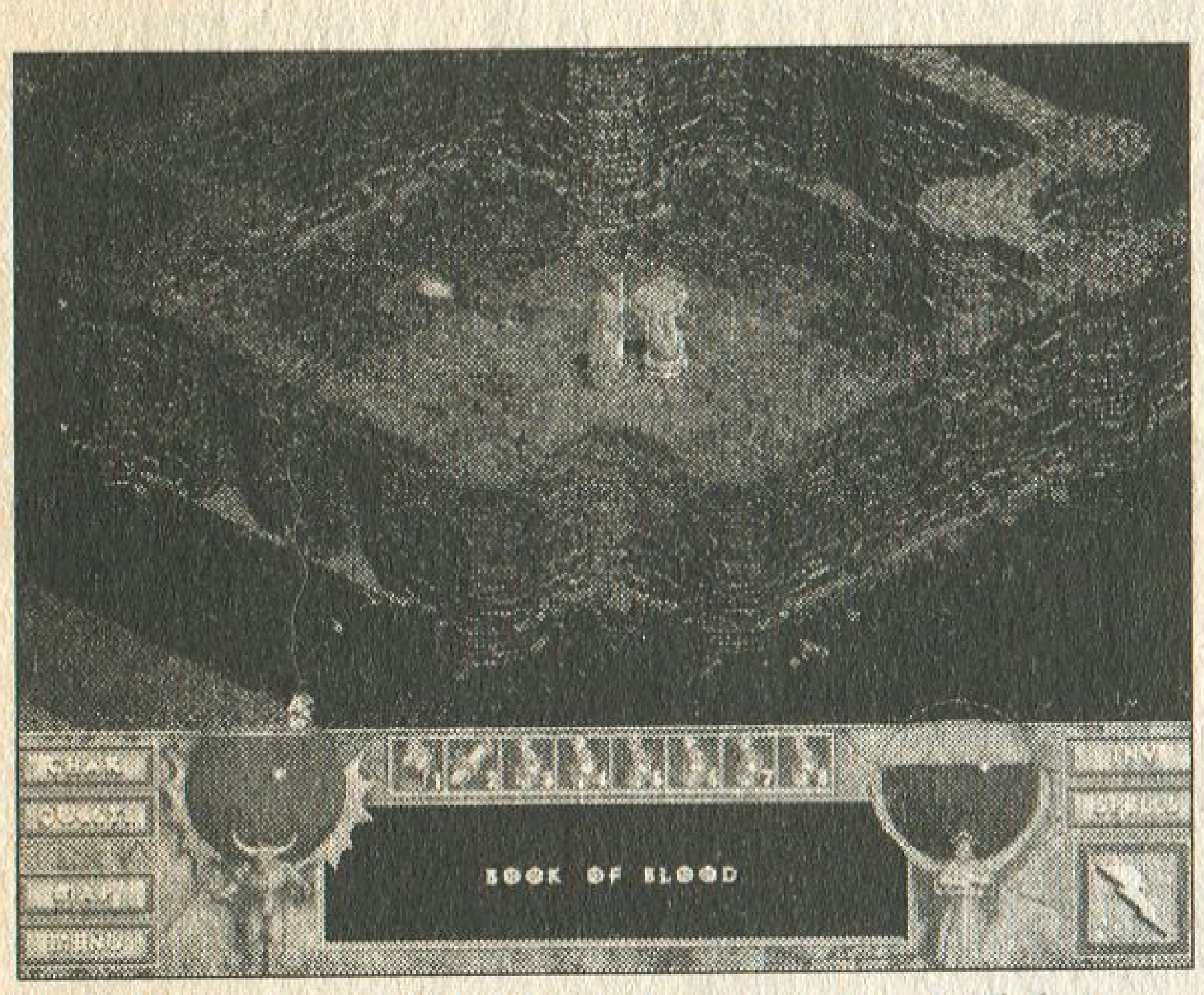
CATACOMBS

荒れ果てた古代の地下墓地での謎めいた探索。徐々に世界の背景も解き明かされていく。

謎めいたクエスト、アイテム 徐々に強力になる魔物の数々

古代の僧の一団ホラドリムは、ディアブロを封印した洞窟の上に大寺院を建立し、地下の墓地に犠牲者を弔った。その大寺院も今は荒れ果てて、地下5階から8階に広がる地下墓地「カタコンベ」も、魔物の巣窟と化している。

「ダンジョン」同様、このエリアのイベントも豊富だが、無理に全て攻略する必要はない。しかし地下5階の納骨堂で手に入る、英雄ARKAINの鎧、VALORは、強力なうえキャラクターのグラフィックも変化するので、是非手に入れたいアイテムだ。その他に、鍛冶屋の依頼で「天のかけら」を持ち帰る「MAGIC ROCK」、ガーディアンの魔法を得られる「THE CHAMBER OF BONE」、OPTIC AMULETを探す「HALLS OF BLIND」などのクエストがある。また地下8階にはZHAR THE MADという強力な魔法使いが登場する。彼は離れた所から魔法攻撃を行い、あちこちにテレポートを繰り返すので、接近戦を挑むより、持続時間の長いファイアーウォールなどの魔法で戦うのが賢明だ。



迷宮の謎を解き明かし隠されたアイテムを入手する。



ちなみにカタコンベの探索はレベル10前後で始められる。徐々に資金も豊かになってくるので、魔法の武具などを買いそろえながらキャラクターを育てていこう。戦士は敵に十分なダメージを与えられるようにストレングス（腕力）を上げ、アーマークラス50以上を目指す。また、このエリアの敵は密集していることが多いので、弓矢での攻撃が有効になる。盗賊はより強力な弓を装備するため、ストレングスとデクスタリティ（素早さ）を重点的に育てていこう。魔法使いはライトニングボルト、ファイアボルト等の呪文を修得しつつ、杖もワンランク上の物を装備していきたい。

注意すべき点は、宝箱の罠が強力になっていることだ。また、このエリアから増えてくる、指輪やアミュレットなどのアイテムは、小さくて見落としやすい。それらが落ちる時に立てる金属音に注意し、床をカーソルでこまめに探るようにして進んでいこう。

お勧め魔法リスト

MANA SHIELD
体力の代わりにマナでダメージを受ける。LIFEが低くマナが豊富な魔法使いには必須。階を移動すると効果が切れる。

HOLYBOLT
ここと前の迷宮に出没するアンデットへの専用呪文。特に「SKELTON KING」にはこの呪文を連射すると効果的。

CHARGED BOLT
3方向に電撃を発射、少し飛んで分裂、と命中率の高いスグレ物。連射すると強力だがマルチでは迷惑かも。

HEAL OTHER（マルチ専用）
その名の通り他人のLIFEを回復する呪文。序盤の魔法使いは強力な攻撃呪文がなく、戦闘力に乏しい。部屋の中に多数の敵がいる場合は、戦士や盗賊に部屋の内部で戦ってもらい、魔法使いは部屋の外から仲間を回復してあげるという作戦が使える。

クエスト一覧 QUEST

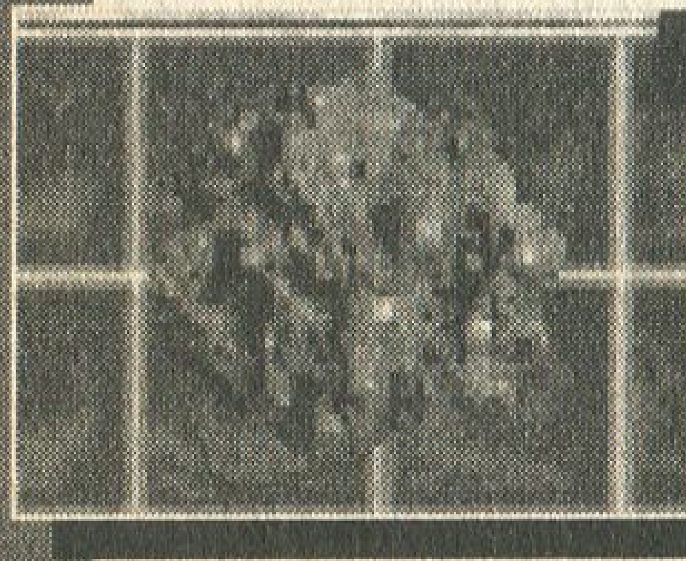
クエスト名	登場階数	発生条件	ボス・収得できるアイテムなど
VALOR	5	ダンジョン内にあるBOOK OF BLOOD（血の扉を開け、火の広間を通過するとVALORが勇者を待っているという内容）を読むとクエスト発生。	血の台座(PEDESTAL OF BLOOD)にブラッドストーンを乗せていく。三個乗せると奥の部屋へ入れるようになり、鎧(ARKAINE'S VALOR)が手にはいる。
MAGIC ROCK	5	鍛冶屋のグリスウォルドから「天のかけらという代物が存在するらしい。もし見つけて持ち返ることができれば良い物を作ってやる」と言われる。	ダンジョン内で見つけたマジックロック（天のかけら）をグリスウォルドに持っていくと、指輪(EMPYREAN BAND)を作ってもらえる。
CHAMBER OF BONE	6	ダンジョン内にあるMYTHICAL BOOK（骨の間の宝物を盗むと永遠の死が待っているという内容）を読むと同じフロアーに階段が出現する。	階段を下りた骨の間にあるANCIENT TOMEという本を開くとガーディアンが出現し、ガーディアンの魔法レベルが上がる。
HALLS OF THE BLIND	7	ダンジョン内にあるBOOK OF THE BLIND（抽象的な内容で、目に見えない隠された部屋について書かれている）を読むと部屋が現れる。	その部屋の中には地面から這い出てくるゾンビがいる。倒して部屋の中を調べると首飾り(OPTIC AMULET)を入手することができる。
ZHAR THE MAD	8	迷宮に住むザールに話しかけると「どうしてお前はここにいる。邪魔をするな。こいつをやるからどこかへ行ってくれ」と言われアイテムをもらえる。	同じ階の敵や宝箱を一掃して話しかけると「その好奇心がお前を死に追いやるのだ」と襲いかかってくる。倒すとランダムに魔導の書が手に入る。

ボス・イベント BOSS&EVENT



ZHAR THE MAD

地下８階にいる魔法使い。話しかけるとアイテムをくれる。だが、欲張って本棚に触った瞬間、テレポートしながら魔法（ファイヤーボール）を連射してくる。また、地下８階の敵をすべて倒し、宝箱を開け尽くした後で話しかけても、怒って攻撃してくる。ちなみに倒すとランダムで魔道書を入手できる。



MAGIC ROCK

トリストラムの北で隊商がおそわれた。彼らは「天のかけら」を東方の国に運ぶ途中だった。その破片がMAGIC ROCKである。

THE CHAMBER OF BONE
(GURDIAN)



骨の間には地下の王達の呪いがかけられている。宝を盗もうとして死んだ者は、永遠にその宝を守り続けなければならないのだ。

主なモンスター MONSTER



WINGED FIEND系

こうもりの羽を持つ子鬼モンスター。それほど強い敵ではないが、いつも飛び回っているために攻撃がしにくい。弓や魔法などの飛び道具で対応したい。



GOAT MEN系

山羊の頭と足を持つ獣人。弓を持つタイプは自キャラと一定の距離を保とうとするので、飛び道具で対応するか、隅に追いつめる戦法が有効。



GARGOYLE系

ガーゴイルは、西洋の建物に作られた魔除けの意味を持つ悪魔の石像。ゲーム中ではプレイヤーキャラが近づくと石化を解いて襲いかかってくる。



THE HIDDEN系

子供の悪夢に住みつく悪霊。普段は姿を消しているのでその接近を察知できず、プレイヤーキャラの周りに突然出現する。

狭い通路。そしてその奥から弓矢を放つ敵が大挙して現れるのがＣＡＴＳ。レベルの低い戦士は苦戦するかも。また小部屋の中に大量の敵がいることが多く、扉を開ける際には準備が必要だ。

Level 9～12

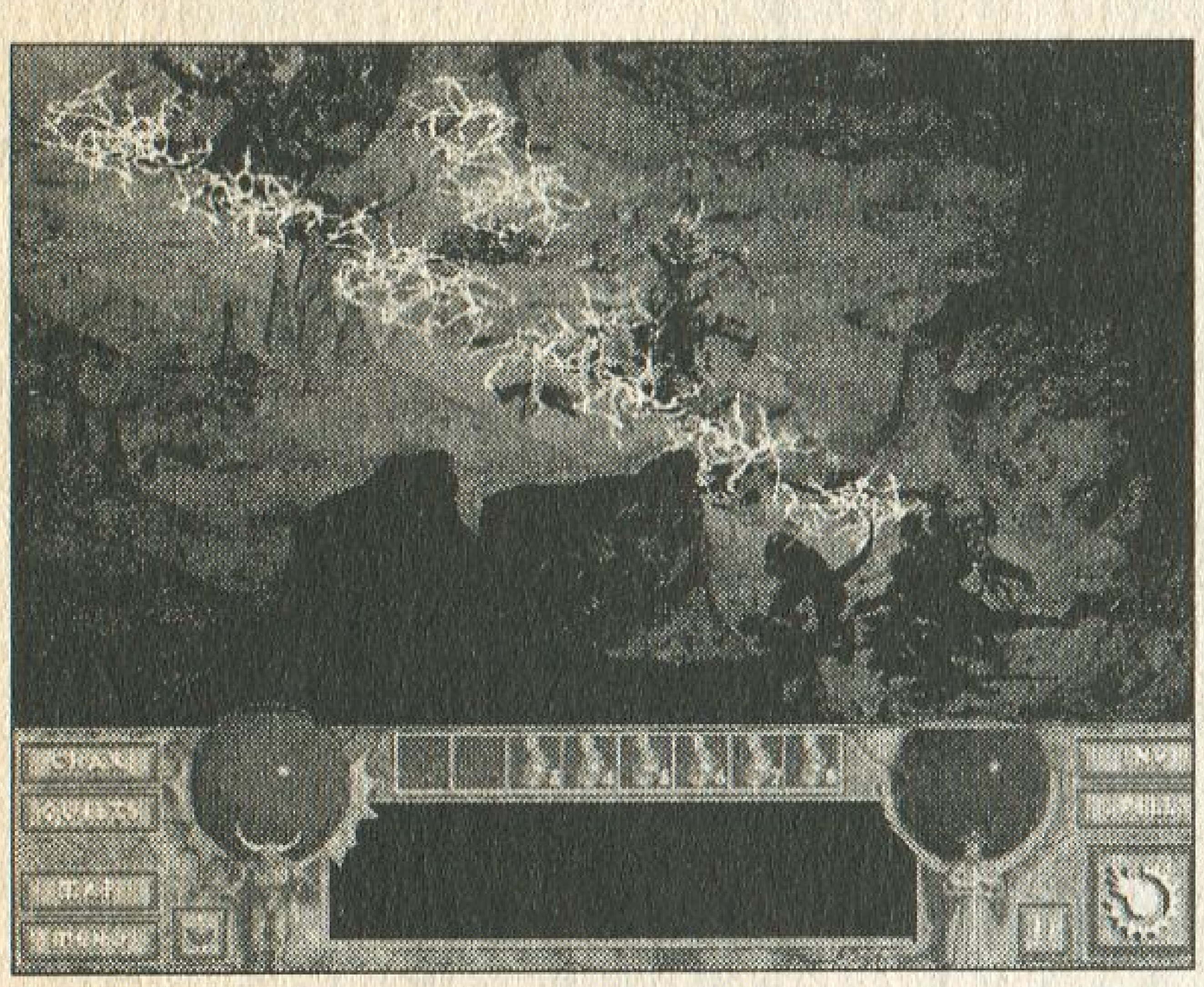
CAVE

探索も中盤を越え、魔物の攻撃も激化。敵に包囲されないように注意しながら進もう。

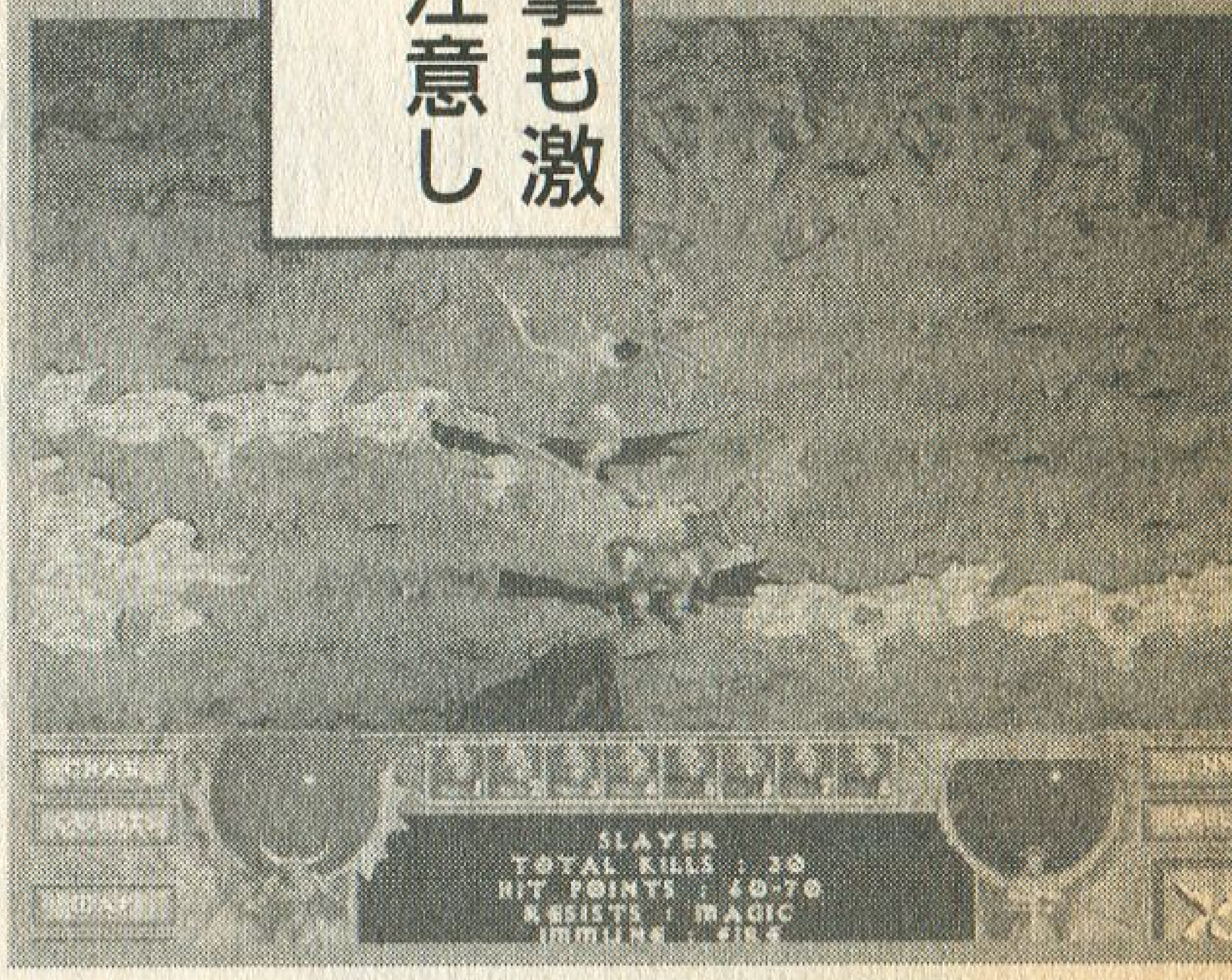
溶岩流が流れる魔の洞窟を進む

ディアブロを封印したソウルストーンは、ホラドリムの僧侶の手で洞窟の奥深くに封印された。地下9階から12階に広がる「CAVE」。ここは岩肌が露出し、溶岩が流れる魔の洞窟だ。粗末な木の柵が所々に残されている他は、人間の手が入った痕跡はない。

このエリアは所々に開けた場所があり、遠距離から激しい攻撃を受けたり、魔物に包囲されやすいのが特徴だ。魔法や溶岩弾を四方から投射されたり、魔物の大群に包囲されて逃げ場を失い、命を落とすことも多くなる。また、溶岩流はマップに表示されないため、道に迷ったり、知らないうちに退路を断たれることもある。対策として自分の位置を考えつつ、敵をおびき出して各個撃破することを心がけること。ポーション類を十分に用意すること。魔物の特殊能力に対応したレジストを上げるように努力すること。レジストは自然には上昇しないので、レジストを増加させる効力を持つマジックアイテムを収集する他にはない。時には、鍛冶屋や魔女の品物をまめにチェックして、めぼしいアイテムが売り出されたら購入することも必要になるだろう。



魔物の集中攻撃に耐えて難所を脱出しよう。



発生するクエストは多くないが、地下9階で発見するものはやや特殊だ。FUNGAL TOMEという本を魔女アドリアに届けると発生する「BLACK MASHROOM」と、その後の「BLAIN」というクエストは連続している。その結果手に入るSPECIAL ELIXIRは、全ての能力値を1ずつ上げる貴重なアイテムなので、是非手に入れたい。地下10階では「ANVIL OF FURY」というクエストが発生する。

このエリアでは、特に戦士は敵を各個撃破することを心がけよう。盗賊は接近戦を避け、時間をかけて敵の数を減らしていくこと。魔法使いは、溶岩流をはさんで敵を引きつけ、敵の特性に合わせた魔法を投射するのが良い。

続く最終エリアのために、キャラクターを十分に鍛えておこう。

お勧め魔法リスト

CHAIN LIGHTNING

「LIGHTNING」の強化版。敵のいる方向へ電撃の帯を複数放つ。敵の属性によってFIRE系の魔法と共に使い分けよう。

FIRE BALL

「FIRE BOLT」の強化版。誘爆効果のある火の玉を相手にぶつける。しかも攻撃力が高い。この迷宮の特徴として溶岩が画面を横切る場所が多々ある。向こう側にいる敵を倒すのに弓を射るのも有効だが、この魔法も有効である。

FIRE WALL

呪文を唱えると、目の前に炎の壁を生み出す。レベルの増加によって延焼時間が長くなり、与えるダメージも多くなる。柵や部屋の中の敵を扉の前に集めて一気に燃やしたり、一対一で戦っている時に唱えて、敵の足下からもダメージを与えたり、部屋を火の海にして魔物を焼き殺すなど、数多くの戦法がとれる。使い勝手の良さは、攻撃魔法の中で1、2を争う。

クエスト一覧

QUEST

クエスト名	登場階数	発生条件	ボス・収得できるアイテムなど
BLACK MASHROOM	9	ダンジョンで拾った本(FUNGAL TOME)を魔女のアドリアに持っていくと、ブラックマッシュルームを見つけたらここへ持ってきてくれと頼まれる。	ブラックマッシュルームを見つけてアドリアに持っていくと「ペピンが解毒剤を作るために悪魔の脳を探している」と言われる。
BLAIN	9	アドリアから話を聞いた後に再びダンジョンに入り、悪魔の脳味噌を見つけたら、医者のペピンのところへ持っていく。	ペピンは薬(SPECIAL ELIXIR)を調合してくれる。薬をアドリアに渡してくれと言われるが、彼女は受け取りを拒否。主人公のものになる。
ANVIL OF FURY	10	鍛治屋のグリスウォルドから「ANVIL OF FURYという金床がある。それで金属を鍛えると魔王も倒せるほどの強力な武器が作れるのだが」ともちかけられる。	ダンジョン内に置いてあるANVIL OF FURYを持ち帰ってグリスウォルドに渡すと、優れ物の剣(GRISWOLD'S EDGE)をもらえる。

迷宮で冒険者を待つ最強の敵とは？

ＤＩＡＢＬＯ最強の敵は何か。各々の冒険者で意見は分かれるところだろう。だが、最強かどうかはともかくとして、こう言う冒険者は数多い。

曰く「犬は強敵だ」。

犬とは、SPITTING TERRORS系に属するモンスターの総称。彼らは、悪夢の祝宴のおこぼれを漁る犬人の末裔であり、その長きにわたる悪食の結果、体内に危険な毒を貯め込んでいる。そしてその毒を冒険者たちに向かい吐きかけるのだ。さらにやっかいなことに、彼らの死体もまた毒を含んでいる。

散々毒を吹きかけられた末に彼らを倒す。だがその後も安心はできない。その死体も冒険者の体力を減らしていくのだ。

幸いなことに毒の効力は永久ではない。体液が明滅を終えれば、毒も効力を失う。だが彼らは群をなして襲いかかってくることが多く、一つの毒が効力を失ってもその次が、と際限がない。他の敵に包囲され苦戦している間に、足下に出来た枯れることのない毒だまりに知らぬ内に体力を奪われ、その命を失う冒険者は後を絶たない。

そして熟練の冒険者さえ恐れさせるのが「犬砲台」の存在だ。妖しく光る体を持つボス犬が周囲に配下を従え冒険者を待ち受けている。彼らは決して冒険者に近づこうとせず、冒険者が逃げればその向きを変え、毒液を嵐のように吐きかけるのだ。そして冒険者に毒への抵抗力を上げる術はないのだ。この「犬砲台」こそがＤＩＡＢＬＯ最強の敵といえるかもしれない。そういえるほどに彼らは厄介である。



主なモンスター

MONSTER



MAGMA DEMON

溶岩で出来た体を持つ悪魔。溶岩弾を投げつけてくる。火に対する抵抗力を上げればそれほど苦労することはなくなるだろう。



OVERLORDS

かつては天使に仕える家来であったが、悪魔に羽をもがれ容姿を醜く歪められた。いまはディアブロの配下である。その力は強く、決して侮れない。



HORNED DEMONS

大きな角を持つ悪魔。冒険者を見つけると猛烈な勢いで突進してくる。当たると鎧の耐久値を下げられるので、突進をかわして接近戦で片を付けたい。



DOOMCLOUD

長い尾と素早い動きが特徴的な悪魔。遠距離から魔法攻撃をしながら近寄ってくる。近寄ると直接攻撃に移るので、レジストに自信がなければ接近戦に持ち込もう。



SPITTING TERRORS

犬人。このゲームの難敵の一つ。口から毒液を吐き、また死後、その場に毒液を残す。毒に抵抗する手段はないのでレベルが上がっても苦労させられる。

CAVEに入ると敵も本格的に魔法攻撃をしてくるようになる。またCATACOMBSからSPITTING TERRORも引き続き登場。登場する魔物の組み合わせによって難易度はかなり変わる。注意されたし。

Level 13～16

HELL

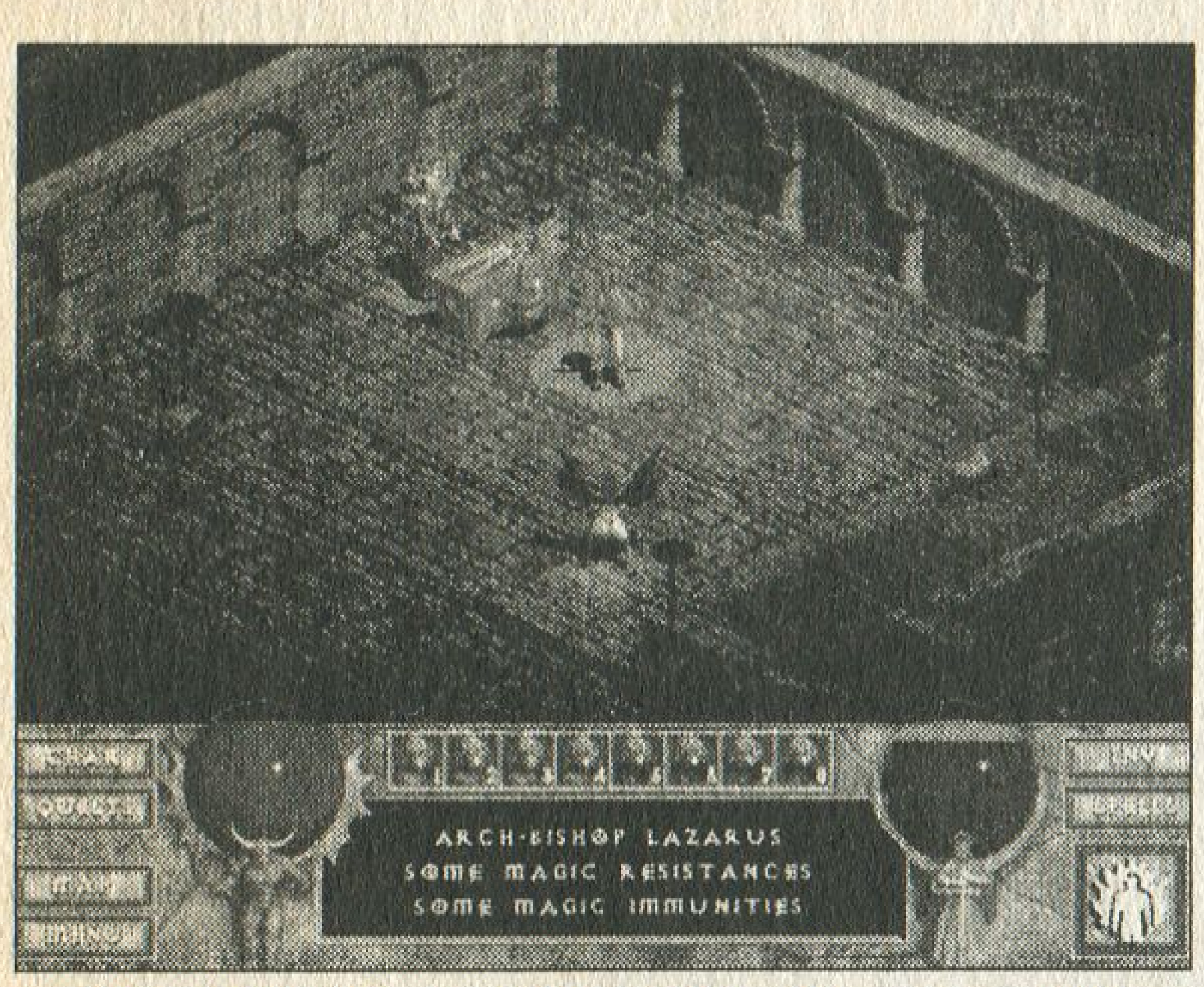
いよいよ最後のエリア。地獄の名にふさわしく、魔物の攻撃も熾烈を極める。焦らずじっくりと進んでいこう。

いよいよラザルス、そしてディアブロの登場

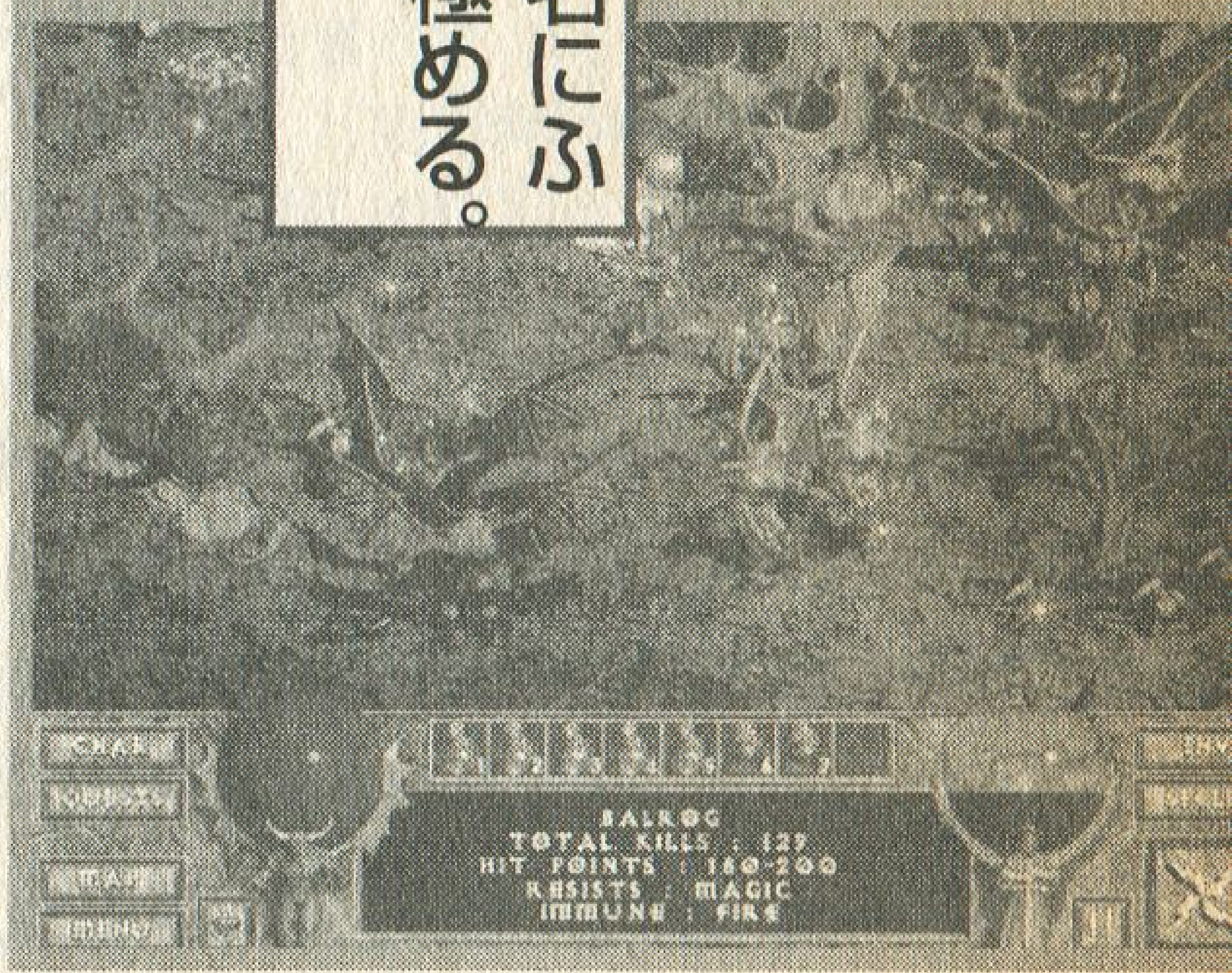
大司教ラザルスを操り、レオリック王を狂わせ、地の底で力を蓄える恐怖の王、ディアブロ。地下13階から始まる「HELL」は、彼の潜む最後のエリアだ。階段や壁は巨大な骨の形をしており、牙らしきものが床から突き出ている。この異様な世界はディアブロに憑依されたアルブレヒト王子の恐怖が生み出した物とも言われている。

地下13階で待つのは、「WAR LORD OF BLOOD」だ。彼は強力な兵と共に武器庫を守っている。ここで手に入る武器は非常に強力だ。地下14階には、かつてレオリック王に仕え、狂った王を殺害し彼に呪われた騎士団長「LACHDANAN」が魂の救済を冒険者に懇願する。

終盤、地下15階の奥には、巨大な魔法陣が描かれ、傍の邪悪な赤いポータルは大司教ラザルスの迷宮につながっている。迷宮の魔法陣の前に置かれている本を開き、全ての通路を開くことでラザルスの迷宮が現れる。彼を倒すことで、新しい魔法陣が開き、ディアブロの潜む地下16階に入ることができるようになる。



ラザルスとの戦い。勝利は目の前、引き締めてかかれ。



最終エリアにふさわしく、敵の攻撃は熾烈を極める。SUCCUBUSは属性によって様々な攻撃魔法を放ち、またKNIGHTは重い一撃を繰り出してくる。戦士は同時に相手にできる敵の数が少なく、魔法も不得手なため、回復で薬を大量に消費することになる。BLOODやVAMPIREなどの称号のついた、敵にダメージを与えるとLIFEやマナが回復する武器があれば大きな助けになるだろう。盗賊は、よほどデクスタリティが高く強力な弓が装備できない限り、弓を主力として戦い抜くことは難しい。防御力を重視する意味でも、思いきって剣と盾に持ち替えても良いだろう。魔法使いはマナシールドを張り、LIFEの減少を抑え、ファイアーウォールなどを最大限に活用して戦う。ストーンカースで敵を石化させて破壊し、移動を繰り返すという戦法も非常に有効である。

お勧め魔法リスト

ELEMENTAL
炎の精霊が敵を追いかけ体当たりを繰り出していく魔法。根気よく敵を追尾してくれるので大変便利。距離を保ちながら集団で魔法を放ち、しかも捕らえにくい「SUCCUBUS」を倒す際には、この魔法を連射するのがオススメ。

APPOCALYPSE
杖・巻物のみの最強魔法。画面上の敵を一撃で焼き尽くす。すべての敵に有効だが充填数が少ない。

STONE CURSE
一時的に敵を石化させる呪文。魔法レベルが上がると、石化している時間や一度に石化できる敵の数が増える。石化した後に直接攻撃で倒すことで、体力に劣る魔法使い等でも楽に敵を倒せる。また、敵の大群に襲われたときの足止めとしても有効。

クエスト一覧

QUEST

クエスト名	登場階数	発生条件	ボス・収得できるアイテムなど
WARLORD OF BLOOD	13	ダンジョン内に置かれているSTEEL TOMEという本(HELLの武器庫には残虐非道な騎士WARLORD OF BLOODがいるという内容)を読む。	HELLの武器庫にいる騎士WARLORD OF BLOODを倒すと６つのアイテムが手に入る。アイテムの内容はランダム。
LACHDANAN	14	レオリック王の近衛騎士隊長だったラクダナンから「王にかけられた自身の呪いを解くために、ゴールデンエリクサーを探してきて欲しい」と頼まれる。	地下15階に落ちているGOLDEN ELIXIRを持ち帰って騎士ラクダナンに渡すと、騎士は成仏し、兜(VEIL OF STEEL)がもらえる。
ARCHBISHOP LAZARUS	15	ダンジョン内にあるラザルスの杖を持ち帰って長老のケインに見せると、「ラザルスは悪魔に魂を売り渡した。倒してくれ」と頼まれる。	赤いポータルを通って大司教ラザルスの部屋に行き彼を倒すと、指輪(RING OF ENGAGEMENT)が手に入る。そして地下16階への道が開ける。
DIABLO	16	大司教ラザルスを倒した後長老のケインに「ディアブロは長い間迷宮に封印されていた。彼が外に出てこない内に倒してくれ」と頼まれる。	いよいよ決戦が始まる。恐怖の王ディアブロを倒した末に冒険者は何を見るのか…。これは自分の目で確かめて欲しい。

ボス・イベント

BOSS&EVENT



LAZARUS

レオリック王に仕えていた頃の大司教ラザルスは賢者だった。しかしディアブロに心を支配され、王子アルブヒトの捜索隊を扇動した後で皆を裏切り、魔物の群の中へ打ち捨てたまま迷宮に姿を隠した今、彼の心と体は迷宮の地下に縛り付けられている。地下15階から赤いポータルに入るとラザルスの部屋に行ける。魔法を使う敵がたくさん出現するので、レジストを高めた後に攻撃しよう



LACHDANAN

ラクダナンはトリストラムの皆にとって英雄的存在であるが、発狂したレオリック王を殺した時に呪いをかけられて地下深くをさまよっている。

そしてディアブロ…

いよいよ最強の敵の登場だ。配下に大勢の魔物を引き連れ、冒険者を襲ってくる。有効な戦法は…自分で探し出して欲しい。

主なモンスター

MONSTER



KNIGHT系

冒険者に接近戦を挑んでくる。サキュバスやメイジと共同で襲われ、魔法と接近戦のコンビで攻められることもあるので、一匹ずつ確実に倒したい。



GOLD VIPER系

ムカデのような形状の昆虫型モンスター。ナイトと同様、直接攻撃を挑んでくる。囲まれる前に魔法で一網打尽にしておきたい。



SUCCUBUS系

背中に羽を持つ女性の姿の悪魔。集団で登場して魔法で攻撃され、近寄ると逃げていく非常に厄介な敵。魔法攻撃や石化で仕留めよう。



BALROG系

大きな翼を生やしているが飛行はせず、動きもそれほど速くない。レジストに自信があれば接近戦。または魔法攻撃で倒そう。



MAGE系

魔法使い。瞬間的に場所を移りながら魔法攻撃を仕掛け、近寄るとPHASING。石化した後に接近戦で仕留めるか、魔法攻撃で倒したい。

DIABLOを支える膨大な量のアイテム

3種類のアイテムについて理解しよう

DIABLOの魅力の1つに「圧倒的な種類のアイテム」がある。例え同名の武具を見つけたとしても、効果が微妙に違うなど、全く同じアイテムに出会う事は皆無といっても良い。そのためかゲームを終えても収集衝動に駆られ、より良いアイテムを求めて迷宮をさまよう冒険者が後を絶たない。

さて、そんな膨大な量のアイテムも分類すると3種類に収まってしまう。1つ目は街の武具屋に並ぶ「BASIC ITEM」（アイテム名は白で表示）。初心者向きで、しかも割と効果があり安く買えるのが魅力的。2つ目は「PREMIUM ITEM」（アイテム名は青色で表示）。色々な効果が込められているが（次のページ詳細）高価なものが多い。最後は迷宮内でしか手に入らない「UNIQUE ITEM」（アイテム名は黄色で表示、P.16参照）。攻撃力が高い替わりに頭が悪くなる等、一長一短なアイテムが多く目立つ。

マルチでいいアイテムを入手するには迷宮におもむくだけでなく、他の冒険者と交渉してみるのも良いだろう。

BASICアイテム一覧

<片手武器> STR/DEXは装備条件となる能力です。

武具名	ダメージ	DUR(耐久)	価格	STR/DEX
CLUB	1~6	20	20	-
DAGGER	1~4	16	60	-
SHORT・S	2~6	24	120	18/-
SABRE	1~8	45	170	17/-
MACE	1~8	32	200	16/-
SCIMITAR	3~7	28	200	23/-
SPIKED CLUB	3~6	20	225	18/-
FALSHION	4~8	20	250	30/-
BLADE	3~8	30	280	25/23
MORNING STAR	1~10	40	300	26/-
LONG・S	2~10	40	350	30/-
CLAYMORE	1~12	36	450	35/30
FLAIL	2~12	36	500	30/-
WAR HAMMER	5~9	50	600	40/30
BROAD・S	4~12	50	750	40/-
BASTARD・S	6~15	60	1000	50/-

※武具名にあるSとはSWORDの略です。

<両手武器>

武具名	ダメージ	DUR(耐久)	価格	STR/DEX
SMALL AXE	2~10	24	150	-
AXE	4~12	32	450	22
MAUL	6~20	50	900	55
BROAD AXE	8~20	60	1000	50
BATTLE AXE	10~25	60	1500	65
LARGE AXE	6~16	40	1750	30
TWO HANDED・S	8~16	75	1800	65
GREAD AXE	12~30	75	2500	80
GREAD・S	10~20	100	?	75

※武具名にあるSはSWORDの略です。

<弓>

武具名	ダメージ	DUR(耐久)	価格	STR/DEX
S・BOW	1~4	30	100	-
L・BOW	1~6	35	250	25/30
HUNTER'S BOW	2~5	40	350	20/35
COMPOSITE BOW	3~6	45	600	25/40
S・BATTLE BOW	3~7	45	750	30/50
S・WAR BOW	4~8	55	1500	35/70
L・BATTLE BOW	1~10	50	1000	30/60
L・WAR BOW	1~14	60	1500	45/80

※LはLONG、SはSHORTの略です。

<盾>

武具名	防御力	DUR(耐久)	価格	STR
BUCKLER	1~5	16	30	-
SMALL SHIELD	4~8	24	90	25
LARGE SHIELD	9~10	32	200	40
KITE SHIELD	15	40	400	50
GOTHIC SHIELD	18	60	?	80
TOWER SHIELD	19	50	?	60

<兜>

武具名	防御力	DUR(耐久)	価格	STR
CAP	1~3	15	15	-
SKULL CAP	2~4	20	25	-
HELM	6	30	40	25
FULL HELM	6~8	35	90	35
CROWN	10	10	?	-
GREAT HELM	12~15	60	?	50

<鎧>

武具名	防御力	DUR(耐久)	価格	STR
RAGS	2~6	6	5	-
CAPE	1~5	12	10	-
CLOAK	3~7	18	40	-
ROBE	4~7	24	75	-
QUILTED・A	7~10	30	200	-
LEATHER・A	10~13	35	300	-
HARD LEATHER・A	14	40	450	-
STUDDED LEATHER・A	16	45	700	20
RING MAIL	18	50	900	25
CHAIN MAIL	19	55	1250	30
SCALE MAIL	25	60	2300	35
BREAST PLATE	20~22	80	?	40
SPLINT MAIL	34	65	?	40
PLATE MAIL	42~45	75	?	60
FIELD MAIL	32~40	65	?	65
GOTHIC PLATE	58	100	?	80
FULL PLATE MAIL	65~75	90	?	90

※名称にあるAはARMORの略です。

PREMIUM ITEMと称号

前のページで触れた「PREMIUM～」は幾つかの要素を組み合わせて自動生成されている。そのパターンは単純で「BASIC～」の名前の前後に特別な効果を持つ称号を付ける事で「PREMIUM～」を作っている（詳しくは左図参照）。各称号の持つ効果は下表参照）。このシステムを理解できると、今度はあのBASICが元になってであの称号がついて…と自分の欲しい武具が何か分かるようになる。さらに、下の表を見れば分かるが、各称号は一定の値ではなく上下に範囲が決められている事から、少しでも数値が高いアイテムを探して…と、長く楽しめるような仕組みになっている。

例

命中率UPの称号
BRONZE
平均UP1%～5%

＋

BASIC ITEM
CLUB
ダメージ1～6

↓ 生成

PREMIUM ITEM
BRONZE CLUB
（命中率1%～5%UP　ダメージ1～6）

[STR] + TO STRENGTH	
～OF FRAITTY	−9～−8
～OF STRENGTH	+1～5
～OF MIGHT	6～10
～OF POWER	11～15
～OF GIANTS	16～20
～OF TITAN	21～30
[DEX] (+ TO DEXTERITY)	
～OF ATROPHY	−5
～OF DEXTALITY	+1～5
～OF SKILL	6～10
～OF ACCURACY	11～15
～OF PRECISION	16～20
～OF PERFECTION	21～30
[VIT] (+ TO VITALITY)	
～OF ILLNESS	−7～−5
～OF VITALITY	+1～5
～OF ZEST	6～10
～OF VIM	11～15
～OF VIGOR	16～20
～OF LIFE	21～25
[MAG] (+ TO MAGIC)	
～OF FOOL	−7～−6
～OF DYSLEXIA	−2
～OF MAGIC	+1～5
～OF THE MIND	6～10
～OF BRILLIANCE	11～15
～OF SORCERY	16～20
～OF WIZARDRY	21～30
[全能力] (+ TO ALL ATTRIBUTES)	
～OF THE TROUBLE	−10～−6
～OF THE PIT	−5～−1
～OF THE SKY	+1～3
～OF THE MOON	4～7
～OF THE STARS	8～11
～OF THE HEAVENS	12～15
～OF THE ZODIAC	16～20
[LIFEの最大値] (HIT POINT +)	
～OF THE JACKAL	−8
～OF THE FOX	+10～15
～OF THE JAGUER	16～20
～OF THE EAGLE	21～30
～OF THE WOLF	31～40
～OF THE TIGER	41～50
～OF THE LION	51～60
～OF THE MAMMOTH	61～80
～OF THE WHALE	81～100
[MANAの最大値] (MANA +)	
FROG'S～	−6～−5
SPIDER'S～	+10～15
RAVEN'S～	16～20
SNAKE'S～	21～30
SARPENT'S～	31～40
DRAKES'S～	41～50
DRAGON'S～	51～60
[攻撃力] (% DAMAGE)	
USELESS～	−100%～−80%
JAGGED～	+20%～35%
DEADLY～	36%～50%
HEAVY～	51%～65%
VISIOUS～	66%～80%
BRUTAL～	81%～91%
MASSIVE～	96%～110%
SAVAGE～	117%～125%
RUTHLESS～	126%～150%
MERCILESS～	151%～175%
[命中率] (CHANCE TO HIT + %)	
BRONZE～	+1%～5%
IRON～	6%～10%
STEEL～	11%～15%
SILVER～	16%～20%
GOLD～	22%～30%
PLATINUM～	31%～40%
MITHRIL～	41%～60%
METEORIC～	61%～80%
WEIRD～	81%～100%
STRANGE～	101%～146%
[攻撃力+命中率] (TO HIT+ %・+ %DAMAGE)	
CLUMSY～	−7%/−68%
DULL～	−2%/−34%～−35%
FINE～	+6%～10%/36%～49%
WARRIOR'S～	11%～15%/51%～65%
SOLDIER'S～	16%～20%/66%～80%
LORD'S～	21%～30%/81%～85%
KNIGHT'S～	31%～40%/97%～109%
MASTER'S～	41%～50%/112%～123%
CHAMPION'S～	51%～75%/127%～148%
KING'S～	76%～100%/155%～174%
火・雷の[追加ダメージ] (LIGHTNING/FIRE ARROWS DAMAGE)	
火 ～OF FIRE	1～3(弓のみ)
火 ～OF BURNING	1～16(〃)
電 ～OF THUNDER	1～6(〃)
電 ～OF LIGHTNING	1～10(〃)
電 ～OF THUNDER	1～20(〃)
火 FLAMING～	1～10(弓以外)
電 LIGHTNING～	2～10(〃)
通常攻撃の[追加ダメージ] (ADD POINTS TO DAMAGE)	
～QUALITY	+1～2
～OF MAIMING	3～5
～OF SLAYING	6～8
～OF GORE	9～12
～OF CARNAGE	13～16
～OF SLAUGHTER	17～20
[守備力] (+ %ARMOR)	
VULNERABLE～	−100%～−51%
FINE～	+20%～30%
STRONG～	31%～40%
GRAND～	41%～53%
VALIANT～	56%～70%
GLORIOUS～	71%～90%
BLESSED～	91%～110%
SAINTLY～	111%～130%
AWESOME～	131%～150%
HOLY～	151%～170%
GODLY～	171%～200%
[ダメージ減少] (- DAMAGE FROM ENEMIES)	
～OF PAIN	+2
～OF HEALTH	−1
～OF PROTECTION	−2
～OF ABSORPTION	−3
～OF DEFLECTION	−4
～OF OSMOSIS	−5～−6
[耐久力] (INDESTRUCTIBLE/HIGH DURABILITY)	
～OF FRAGILITY	−90%
～OF MANY	25%
～OF STURDINESS	+26%～50%
～OF CRAFTSMANSHIP	52%～100%
～OF STRUCTURE	+101%～130%
～OF PLENTY	弓のみで確認
～OF AGES	壊れない
※各称号の最上級の物にもAGESの効果を持つ物が有ります。	
[敵の耐久度を攻撃] (DAMAGES TARGET'S ARMOR)	
～OF PIERCING	全部
～OF BASHING	同効果
～OF PUNCTURING	です
[吸収]	
～OF THE LEECH	敵のHPを3%吸収
～OF BLOOD	5%HP吸収
～OF THE BAT	3%マナ吸収
～OF VAMPIRE	5%マナ吸収
[耐電] (RESIST LIGHTNING + %)	
BLUE～	+10%～20%
AZURE～	21%～30%
LAPIS～	31%～40%
COBALT～	41%～50%
SAPPHIRE～	51%～60%
[耐火] (RESIST FIRE + %)	
RED～	+10%～20%
CRIMSON～	21%～40%
GARNET～	41%～50%
RUBY～	51%～60%
[耐魔] (RESIST MAGIC + %)	
WHITE～	+10%～20%
PEARL～	21%～30%
IVORY～	31%～40%
CRYSTAL～	41%～50%
DIAMOND～	51%～60%
[全耐久] (RESIST ALL + %)	
TOPAZ～	+10%～15%
AMBER～	16%～20%
JADE～	21%～30%
OBISIDIAN～	31%～40%
EMERALD～	41%～50%
武器の[振りの速さ] (FAST ATTACK)	
～OF SWIFTNESS	(FAST)
～OF SPEED	(FASTER)
～OF HASTE	(FASTEST)
攻撃されても[よろめき]にくい (FAST HIT RECOVERY)	
～BALANCE	(FAST)
～STABILITY	(FASTER)
～HARMONY	(FASTEST)
[視界] (+ % LIGHT RADIUS)	
～OF THE DARK	−40%
～OF THE NIGHT	−20%
～OF LIGHT	+20%
～OF RADIANCE	+40%
全ての[魔法Lv]をUP	
ANGEL'S～	1UP
ARCH-ANGEL'S～	2UP
杖の[チャージ数]UP	
PLENTIFUL～	魔法が2倍、充填してある
BOUNTIFUL～	3倍充填してある
[その他]	
～OF BEAR	敵が逃げる
～OF THIEVES	罠のﾀﾞﾒｰｼﾞ半分
～OF CORRUPTION	マナが0になる

ユニークアイテム一覧表

6月3日現在。完全版は「Diablo art guide book」(7月下旬発売)にて掲載。

〈追加ダメージについて〉

「炎」「雷」「対悪(魔)」は属性を持つダメージを意味します。何も書いてないのは通常です。%表示されている物は攻/防の項目に%をかけた物が効果になります。数字のみはその数だけダメージに追加されます。

種別	名称	攻/防	追加ダメージ	能力変化					最大値変化	耐性変化	備考
			通常・炎・雷・対悪魔	All	Str	Dex	Mag	Vit	LIFE・マナ	(RESIST)	
鎧	ARKAINES VALOR	防+25						+10			よろめき回復Fastest・3ダメージまで無効
鎧	DEMONSPIKE COAT	防+100			+10					対炎+50%	6ダメージまで無効
鎧	LEATHER OF AUT	防+15			+5	+5	−5				
鎧	NAJ'S LIGHT PLATE	防+43~+50					+5		マナ+20	全+20%	魔法全体Lv1UP
鎧	NIGHTSCAPE	防+15				+3				全+20%	視界-40%・よろめき回復Fastest
鎧	SCAVENGER GARAPACE	防−8~−10				+5				耐電+40%	15ダメージまで無効
鎧	SPARKING MAIL	防+30	電1~10								
鎧	THE GRADIATER'S BANE	防+25		−3							2ダメージまで無効
鎧	THE RAINBOW CLOAK	防+10		+1					LIFE+5	全+10%	
鎧	TORN FLESH OF SOULS	防+8						+10			1ダメージまで無効
鎧	WISDOM'S WRSH	防+15					+5		マナ+10	耐電+25%	1ダメージまで無効
兜	FOOL'S CREST	防+4~+6		-4					LIFE+100		反撃(1-3)・逆に3ダメージを喰らう
兜	GNARLED ROOT	防+5	+300%			+10	+5			全+10%	命中+20%
兜	GOTTER DAMARUNG	防+60		+20						0になる	視界-40%・4ダメージまで無効
兜	HARLEQUIN CREST	防-3		+2					LIFE・マナ+7		1ダメージまで無効(イベントアイテム)
兜	HELM OF SPRITS	防+6									敵から5%LIFE吸収
兜	OVER LORD'S HELM	防+4			+20	+15	−20	+5			
兜	ROYAL CIRCLET	防+40		+10					マナ+40		視界+10%
兜	THE UNDEAD CROWN	防+8									
兜	THINKING CAP	防+2~+3							マナ+30	全+20%	魔法全体Lv2UP(イベントアイテム)
兜	VEIL OF STEEL	防+18(防+60%)			+15			+15	マナ-30	全+50%	視界+20%
弓	BOW OF THE DEAD	3~6				+4		−3			命中+10%・視界-20%
弓	EAGLE HORN	1~10	+100%			+20					命中+50%・6ダメージまで無効
弓	FLAMEDART	2~5(炎の矢1~6)	炎1-6							耐炎+40%	命中+20%(イベントアイテム)
弓	FLESH STINGER	1~6				+15					命中+40%
弓	THE BLACK OAK BOW	1~6	+50%			+10		−10			視界−10%
弓	THE CELESTIAL BOW	1~6(防+5)	+2								
弓	THE NEEDLER	1~3									剣の振りFast・命中+50%(ユニークアイテムにダメージ)
弓	THE RIFT BOW	1~4(炎の矢1~6)	+2			+3					
弓	WIND FORCE	1~14	+200%		+5						敵が逃げる
指輪	CONSTRICTING RING									全+75%M	毎秒HP減少
指輪	EMPYREAN BAND			+2							視界+20%・よろめき回復Fast・ワナのダメージ半減
指輪	LIGHT FORGE		+150%・炎10-20	+8							命中+25%・視界+40%
指輪	RING OF ENGAGEMENT	防+5									反撃(1-3)・2ダメージまで無効・耐久値に攻撃可能
指輪	RING OF REGHA				−3	−3	+10			耐魔+10%	視界(+10%)
指輪	RING OF TRUTH								LIFE+10	全+10%	1ダメージまで無効(イベントアイテム)
指輪	THE BLEEDER								LIFE−10・マナ+30	耐魔+20%	
首	OPTIC AMULET						+5			耐電+20%	視界+20%・1ダメージまで無効
盾	BLACK ORK SHIELD	防+18				+10		−10			視界−10%
盾	DRAGON'S BREACH	防+20			+5		−5			耐炎+25%	
盾	HOLY DEFENDCR	防+15								耐炎+20%	2ダメージまで無効防御・盾防御時の硬直短縮
盾	SPRIT SKULL SHIELD	防+10			+2				LIFE+10		視界−10%
盾	STORM SHIELD	防+40			+10						逆に4ダメージを喰らう・盾防御時の硬直短縮
杖	GLEAMSONG	2~4			−3			−3	マナ+25		「Phasing」を76発充填
杖	IMMOLATOR	4~8	炎4~4					−5	マナ+10	耐炎+20%	
杖	MINDCRY	6~12					+15			全+15%	魔法全体Lv1UP・「Guardian」を69発充填
杖	NAJ'S PUZZLER	4~8				+10	+20		LIFE−25	全+20%	「Teleport」を57発充填
杖	ROD OF ONAN	8~16	+100%	+5							「Golem」を50発充填
杖	STORM SPIRE	8~16	電2~8		+10		−10			耐電+50%	※5ダメージまで無効
杖	THE DUFUS STAFF	3~7(+60%)					−10				命中+10%・視界−20%
杖	THE PROTCCTOR	2~4(防+40)						+5			反撃(1~3)・「Healing」を86発充填↑
杖	THUNDER CALL	5~10	電1~10							耐電+30%	命中+35%・視界+20%「Lightning」を76発充填

※耐性変化のMは%分、耐性UPした上でそれ以上上がらなくなります(MAX表示になります)。また、LIGHT FORGEについてはハックアイテムの可能性があり、現在確認中。

片	BARANAR'S STAR	1~10	+80%			−4		+4			
片	BLACK RAZOR	1~4	+150%			−4		+2			
片	CRACK RUST	1~8	−25%	+2						全+15%	
片	DOOMBRINGER	6~15	+250%	−5					LIFE−25		命中+25%・視界−20%
片	DREAM FLANGE	1~8					+30		マナ+50%	耐魔+50%	視界+20%・魔法全体Lv1UP
片	GIBBOUSMOON	4~12	+25%	+2					マナ+15		視界−30%
片	GNARLED ROOT	1~6(防~10%)	+300%			+10	+5			全+10%	命中+20%
片	GONNAGAL'S DIRK	1~4				−5				耐魔+25%	
片	GRISWOLD'S EDGE	4~12	炎1-10						LIFE−20・マ+20		剣の振りFast・命中+25%・敵逃(イベントで入手)
片	INFERNO	2~10	炎2-12						マナ+20	耐炎+75%M	視界+30%
片	LIGHT FORGE	1~8	+150%・炎10~20	+8							命中+25%・視界+40%
片	LIGHT SABRE	1~8	電1-10							耐電+50%	命中+20%・視界+20%
片	SCHAEFER'S HAMMER	5~9	−100%・雷1~50						LIFE+50	耐電+75M	命中+30%・視界+10%
片	SHADW HAWK	4~12								全+5%	命中+15%・視界−20%・5%LIFE吸収
片	THE BONESAW	1~12	+10		+10	−5	−5		マナ−10		
片	THE CELESTIAL STAR	2~12(防~8)									視界+20%・10ダメージまで無効
片	THE CIVERB'S CUDGEL	1~8	対悪+200%			−5	−2				
片	THE DEFENDER	1~8(防+5)						+5			命中−5%
片	THE EXECUTIONER'S BLADE	4~8	+150%						LIFE−10		視界−10%
片	THE FALCON'S TALON	3~7	−33%			+10					剣の振りFastest・命中+20%
片	THE GRANDFATHER	10~20	+70%	+5					LIFE+20%		命中+20%
片	WIZARDSPIKE	1~4					+15		マナ+35	全+15%	命中+25%

両	AGUINARA'S HATCHET	2~10					+10			全+75%M	魔法全体Lv1UP
両	BLOOD SLAYER	8~20	+100%・対悪+200%	−5							魔法全体Lv1Down
両	BROAD AXE	8~20	+50%						LIFE+30	耐電+40%	命中+20%
両	CELESTIAL AXE	10~25			-15				LIFE+15		命中+15%
両	HELL SLAYER	10~25	+100%		+8			+8	LIFE+25・マナ−25		
両	LORD'S AXE OF STRUCTURE	8~20	+156%								
両	MESSERSCHMIDTS'S REAVER	12~30	+200%・+15・炎2~12	+5					LIFE−50		
両	STONE CLEAVER	8~20	+50%						LIFE+30	耐電+40%	命中+20%
両	THE BUTCHER'S CLEAVER	4~24			+10						ユニークアイテムにダメージ
両	THE CRANIUM BASHER	6~20	+20		+15				マナ−150	全+5%	
両	THE GRIZZLY	8~16	+200%		+20			−5			敵逃
両	THE MANGLER	6~16	+200%			−5	−5		マナ−10		
両	WICKED AXE	6~16				+10		−10			命中+30%・2~6ダメージまで無効
両	HAMMER OF JHOLM	6~20	+10%		+3						命中+15%

ITEM LIST

祭壇 Shrine

Abandoncd Shrine	DEX+2
Creepy Shrine	STR+2
Cryptic Shirne	Nova の魔法が発生。Fire boltの魔法Lv+1
Divine Shrine	全回復の薬、(黄) 2個か(赤)(青)各1個出現
Errie Shrine	MAG+2
Eldritch Shrine	持っている薬が全て全回復の薬になる(黄)
Enchanted Shrine	魔法を1つ忘れ、1つ上げる
Fascinating Shrine	Fire Boltの魔法Lv2UP、マナの上限0~10減
Glimmering Shrine	(効果1) 持っている魔法のアイテム全てを認識 (効果2) 現在居るレベルの地図を表示
Goat Shrine	全ての祭壇の中でランダムに効果
Gloomy Shrine	所有する防具のArmor Class+2、武器のDur-1
Hidden Shrine	(効果1) 装備品の耐久力のMAXが10UP (効果2) 所持金0になるが、ステータスUP
Hory Shrine	ダンジョンのどこかにテレポートする
Imposing Shrine	約1/4のマナを使ってHP回復。
Magic Shrine	Mana Shieldの効果
Mysterious Shrine	ステータスのどれかが5UP、それ以外は-1
Mystic Shrine	所持金が0に、しかし経験値+700
Ornate Shrine	Holy Boltの魔法Lv2UP。
Quite Shrine	VIT+2
Religious Shrine	所有アイテムの耐久度が全回復
Sacred Shrine	Chrged Boltの魔法Lv2UP、 マナの上限0~10減
Secluded Shrine	今いるフロアのMAPが全表示
Spiritual Shrine	所持金がLittleBox(宝箱)に転送される
Spooky Shrine	対戦参加プレイヤー及び自分のHP全快
Stone Shrine	魔法の杖の魔力全快
Supernatural Shrine	現在のレベルにいるボスのSTRが上がる
Tainted Shrine	ランダムに祭壇の効果が発生(マルチ時のみ)
Thaumaturgic Shrine	ダンジョン内の箱の中身が復活
Weird Shrine	所持している武器のダメージが1UP

わき水 Fountain

Blood Fountain	クリックする度にHP1回復
Caul dron	HELLのみで登場する儀式の壷。効果はランダム。
Fountain of Tears	ステータスのどれかが1UP、他のどれか1DOWN
Murkey Pool	Infravisionの効果が一時的に現れる
Purifying Spring	クリックする度にマナ1回復

〈備考欄の用語について〉

剣振…剣を振る速さ。吸収…敵にダメージを与えると吸収。敵逃…敵がダメージを受けると逃走。よろめき…自分がダメージを受けている間の硬直時間を短縮。○ダメージまで〜…敵からのダメージが無効。ユニークアイテムにダメージ…ユニーク〜の耐久力が減少。

株式会社ソース 代表取締役社長　松田憲幸氏インタビュー

「ディアブロ日本語版」未発売の理由

Q 「ディアブロ」の日本語版は、なぜ発売されないのですか？

日本語版が出ない最大の理由は、技術的なことが関係しています。

ソフトのプログラムというのは、通常ソースというものと、リソースというものに分けられて作られています。ソースというのは、「ディアブロ」の動き、例えばウォーリアーの動きなどを扱ったりする部分です。

一方リソースというのは、日本語なら日本語、英語なら英語という、言語に依存する部分ですね。

そこで、ローカライズをしやすくするために、通常リソースというものを、全部ソースの外に出してしまいます。そのリソースの、例えば英語で「ＨＥＬＬＯ」と言っている部分を「こんにちは」に変えれば、ゲーム中のメッセージが「こんにちは」と表示されるわけで、これがもっとも簡単に出来るローカライズです。

このように分けてプログラムされるのが本来の形なのですが、「ディアブロ」はクリスマス商戦も逃してしまったくらい、開発は難航していました。開発元のブリザード社ではできる限り早く発売することを目標にしていたので、結果的にはソースとリソースを分けずにハードコーディングをしてしまったわけです。ここで重要なことはこのソースコードというものは全てを動かしている、いわばゲームプログラムの命とも呼べる部分だということです。ですから、ソースコードは開発会社にとっては、もっとも大切な「知的資産」ということになります。ソースを外部に公開できないので、通常はソース（エンジン）とリソース（言語に依存する部分）に分けて作ります。そのリソース部分を私どもが受け取り、日本語に変え、コンパイルして製品にします。しかし今回のように、ソースとリソースが分けられていないプログラムの場合、ローカライズ元の我々に、ソースコード全部を見せなければなりません。ブリザード社にとっては大事な知的資産を他社に公開しなければならない訳です。開発元にとってそれはいかなる理由があっても避けたい事態です。結局、エンジン部分を公開するわけに行かないという理由から、どの国でもローカライズできなくなってしまったのです。「ブリザード社にとってはあまりにもリスクが大きいので、英語バージョンを販売してください」という開発元の結論となりました。

日本語版が出せなかったことで、私どもも損害がなかった訳ではありません。それでも、英語版を販売しても問題ない日本ではまだ良かったのですが、暴力的表現に規制があるドイツや韓国ではかなりの損害があったようです。このディアブロ騒動で辞職された方もいらっしゃるくらいですから、大変なことだったようです。いくら開発元のブリザード社の都合とはいえ、販売店各社、流通各社の皆様には結果的にお約束を守れず、ご迷惑をおかけしてしまいました。何よりも、日本語版をお待ちいただいていたファンの方々には何とも申し上げられません。今でも日本語版を心待ちにしていただいている消費者の方々がいらっしゃると聞いております。何とかローカライズできないかと何度も開発元に掛け合い、ブリザード側でもエンジン部分とリソース部分に分割できるよう協力をしていただきましたが、結果的にはご期待に添えず、本当に、申し訳なく思っております。



株式会社ソース　代表取締役社長　松田憲幸氏

Q ブリザード社ってどんな会社なんですか？

本来ブリザードという会社は、「算数戦士ブラスター」というエデュテイメントソフトを開発しているディビッドソンという会社の子会社です。さらにその2社には、CUCという親会社があります。ブリザード社は、クリエーター中心の会社で、製作に専念するために営業部門を切り離した会社、CUCはアメリカ大手の通信販売会社です。つまりCUCに営業などの部分を任せてしまい、本当にプログラミングなどに卓越した頭脳集団として開発に専念しているのです。ですから、出すタイトル数は少ないのですが、外したゲームを作らない。優秀ですからね。

CUCは、こちらもゲームで有名なシエラ・オンラインを傘下におさめています。つまりシエラとブリザードとは兄弟会社になるんですが、好対照ですね。シエラはソフトを多数リリースする。ブリザードの10倍以上出してますよね。それで、アメリカのゲーム年間売上の1位はシエラで、2位がブリザードなんですが、それはブリザードの方がリリース数が少ないからで、タイトルあたりの人気ではブリザードの方が勝っています。兄弟会社なのに、タイプが正反対でおもしろいですよね。

私もブリザード社とは付き合いも長いので、プログラマーの方と会うことがあります。ここは非常に変わっていて、就職するのにゲームのテストがあるんです。ゲームを作るテストではなくて、ベストテンに入っている、例えばドゥーム2とか、もちろんブリザード社のウォークラフト2などをプレイさせるんですね。もちろん、プログラムのテストはあります。一流のプログラマーであると同時に、一流のゲームプレイヤーであることも要求される、面白い会社なんです。

現場の人たちは凄いです。小錦みたいな人達も多く、見ているとダイナミックです（笑）。いわゆるアメリカではギークと呼ばれている、日本で言うとレベル高きオタクな人たちですね。彼らが作るソフトは、ゲーム部分だけでなく、サウンドもすごいです。とてもいい音を作ります。ライブで全部録るそうです。我々、パソコンソフト制作者は見習わないといけないところですね。

今はバージョンアップの担当者だけが、ディアブロに携わっていますが、本当に複雑なプログラミングゆえバグが多いので、非常に多忙のようです。しかし言い方は悪いですが、バグというものはやはり、どれだけいろいろ補修しても完全には消えないんです。プレイステーションとかセガサターンにバグが少ないわけには、マシンが一つしかないから、という単純な理由があります。ところがディアブロは、NECで動かしたいとか、95で動かすにしても95のバグや、サウンドカードやディスプレイドライバーとの相性もありますし。そのようなことは絶対プレイステーションではあり得ませんよね。そういった面で、バグを直す作業というのは単なるプログラムそのもの以上に非常に苦労するわけです。

ブリザードの他のスタッフは、スタークラフトなど他の作品の追い込みに入っています。ディアブロのマック版が7月、スタークラフトは9月頃に発売されるとのことです。また、ウォークラフトのアドベンチャーゲームが12月に発売が予定されています。趣はウォークラフトとはやや異なるようですが、結構期待できると思います。楽しみに待っていて下さいね。

株式会社ソース：ブリザード社の全てのゲームタイトル（ディアブロを除く）について日本語版を制作、発売。又、「驚速95」など多くのユーティリティソフトを販売している。

ALL ABOUT

バトルネット

これこそ、ディアブロの本質、入門編!!

ディアブロの神髄はバトルネットにあり。あちこちで言われてるこの言葉。では、バトルネットとは？ いったい何が凄いのか。

ディアブロの神髄、バトルネット

世界観、グラフィック、簡潔な操作性……。単体パッケージとしての高い完成度を誇るディアブロ。だが、よく言われているように、何より凄いその神髄は「バトルネット」にある。

「バトルネット」とは、制作元のブリザード社が開いているインターネットのサーバーである。ユーザーはそこにアクセスすることで、世界中の見ず知らずのディアブロユーザーと共にゲームを楽しむことが出来る。

バトルネットに参加するためには、まず当然のことながら、どこか適当なインターネットプロバイダーに加入する必要がある。マルチプレイを楽しむのはそれからだ。サーバーについてはある程度大きなところならどこも問題ないが、あまりにも安いところは人気があって混みやすいので避けたほうが良い。ネットの状況が混んでくるとゲームや時にはバトルネット自体から追い出されてしまうこともある。結果、非常に悲しい思いをすることになるので気を付けよう（これを一般的に「落ちた」という→用語集参照）。

また、安く快適に楽しむためにはNTTのテレホーダイ等のサービスを利用し、インターネットも定額料金制にしておくのがいいだろう。そうすれば、一ヶ月死ぬほど遊んでも、料金は電話代とネット代を合わせても1万円くらい。コンシューマのゲーム2本分で済んでしまう。例えばマルチプレイで他の人とHELLだけ潜ろうといっても、ゆうに2時間はかかる。これを考えるとまともにやっていると一ヶ月にかかる費用がどれだけ恐ろしいことになるか想像できると思う（ちなみに今月の編集部のバトルネットにかかった金額は、インターネット料金だけで30万円を越えた）。

チャット・コマンド集

チャットを利用するとき何かと便利なコマンド集。用途によって使い分けよう。

/WHOIS プレイヤーネームまたは、アカウントナンバー

/WHO プレイヤーネームまたは、アカウントナンバー

/WHERIS

/WHERE

そのプレイヤーがどのチャンネルにいるのか、どこのゲームにいるのかが分かる。お友達を探すときに

/SQUELCH プレイヤーネーム

/IGNORE プレイヤーネーム

そのプレイヤーの発言をチャット上に表示させなくする。チャットには嫌がらせをする変な奴もたくさんいます。そんな奴はこのコマンドで無視しましょう。

/UNSQUELCH

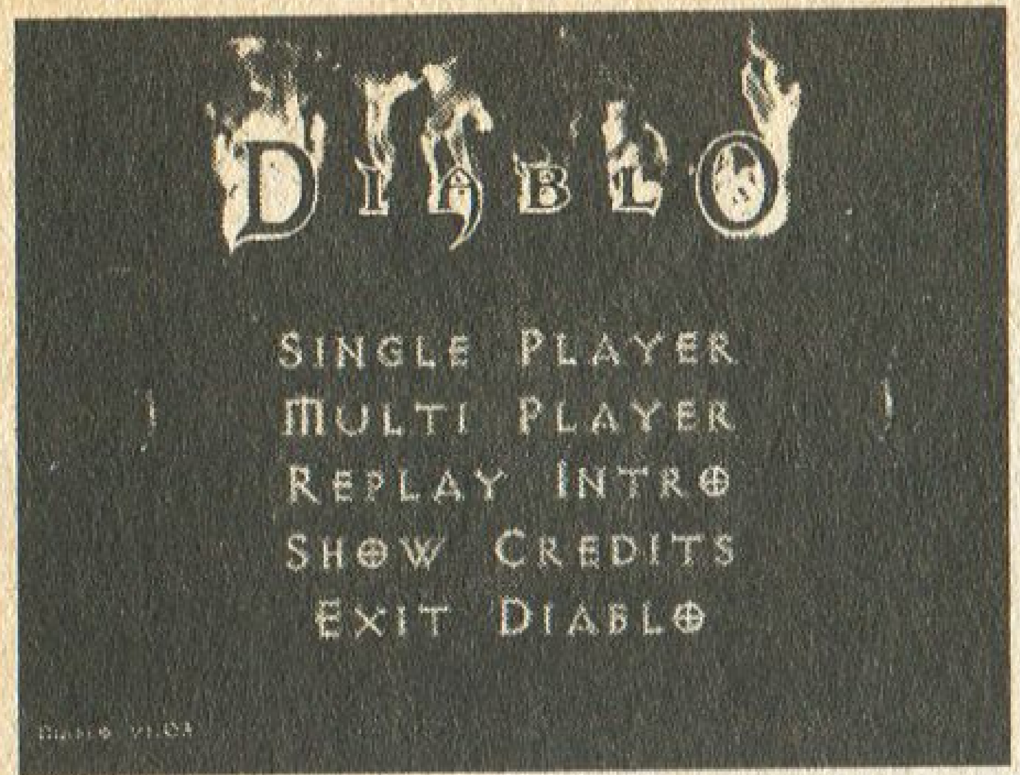
/UNIGNORE

チャットで仲間を募ってゲームに入ろう。

無事準備が整ったら、いよいよバトルネットに参戦だ。まず、日本語版WINDOWS95を使っている場合は日本のチャンネルにシフトされる。他にもUSAやGERなどディアブロを遊んでいる各国のチャンネルが存在する。語学に自信があれば、他のチャンネルにお邪魔するのも楽しい。日本のチャンネルに行ったら、そこではプレイヤー同士チャットが出来るようになっている。まず、ここで潜り仲間を探すのが初心者の基本だろう。英語に自信が無くても、日本人はみんなローマ字で会話しているので安心だ。そこで、なるべくレベルの近い人をWhisper（内緒話モード）で誘うか、オープンに「誰か一緒に潜りませんか？」と誘ってみるといいだろう。気軽に誘いに乗ってくれる人もいれば、無視されてしまうこともある。でも負けずにチャンネルを変えたり、いろいろな人に声をかけてみよう。また、仲間を探している人の誘いに乗ってみるのも良い。

もう一つの楽しみ方としては、チャットで仲間を募らず、チャンネルに入ったらいきなりJOINを選んで、パブリックゲームにアクセスするのもいい。世界中の人たちが作っているゲームに入ることが出来る。選べるゲームは自分と同じくらいのレベルの人が作ったものに限られている。その他に自分でパブリックゲームをクリエイトすることも出来る。どんなプレイヤーが入って来るか、楽しみ

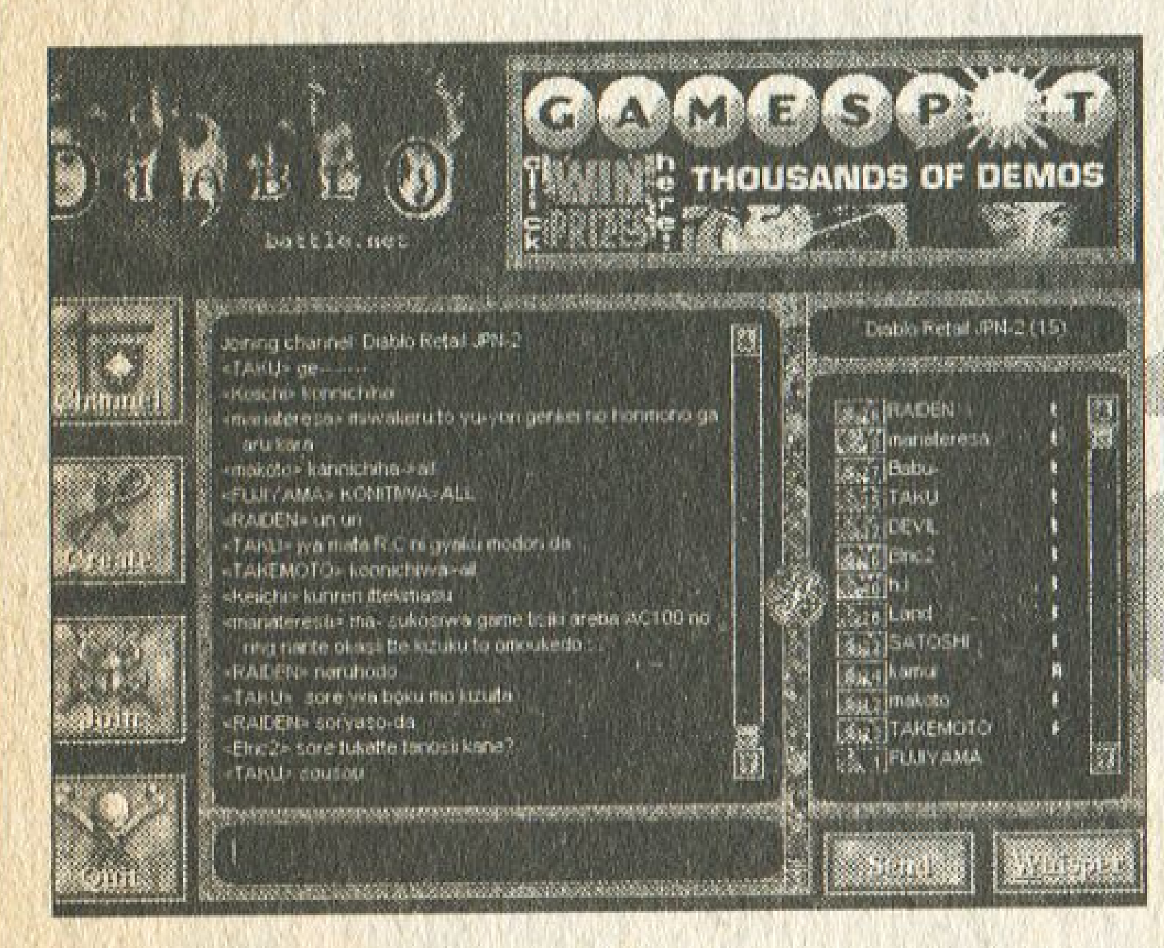
バトルネットのあそびかた



バトルネットで遊ぶためには、まずマルチプレイを選択する。



シングルプレイのキャラクターはマルチプレイでは使えない。新しいキャラクターを作ろう。



これが日本人チャンネル。ここでチャットを楽しめる。仲間を募ったり、会話を楽しんだり。また、左側の項目で違うチャンネルに行ったり、ゲームにJOINする。



さあ、いよいよゲームの始まり。良いバトルネット経験を積んでくれ。

IGNORE・SQUELCHの解除。悪い人も反省してるかもしれないので、許してあげるときに。

/MSG　プレイヤーネーム　送りたい文章

/W　プレイヤーネーム　送りたい文章
違うチャンネルにいる人にWhisperでメッセージを送れる。お友達が違うチャンネルにいる。そこに入れないときなど便利です。

Alt＋キー＋V
チャンネル内の全体のプレイヤーの出入りが分かる。この機能で新しく入ってきた人に挨拶したり、お友達にWhisperを送ったりする。

ハンマー
チャット上のキャラクターグラフィックが金槌の表示になっている人をハンマーと言います。そのチャットのオペレーター（親的存在）でいろいろなことが出来ます。

/DESIGNATE　譲りたい相手のプレイヤーネーム
入力後チャンネルから抜けると相手にハンマーを譲ります。

/KICKプレイヤーネーム
プレイヤーをそのチャットから追い出せる（キック）。

/BANプレイヤーネーム
プレイヤーをそのチャンネルから追い出し、出入り禁止にする。

でもある。筆者はレベル1の時「MARS　ATTACK!」というゲームを作って街でアメリカ人に「I　HATE　MARS　ATTACK!」と言われ、焼き殺されたことがある。その時、アメリカでいかにマーズアタック！が嫌われてるかを痛感したものである。…と言うようにいろいろ面白い体験も出来るというワケだ。

さて、ゲームに入ったらいよいよ本番。会話を楽しみながら、対人RPGディアブロを満喫してほしい。

「対人」という予想を越えた魅力的世界

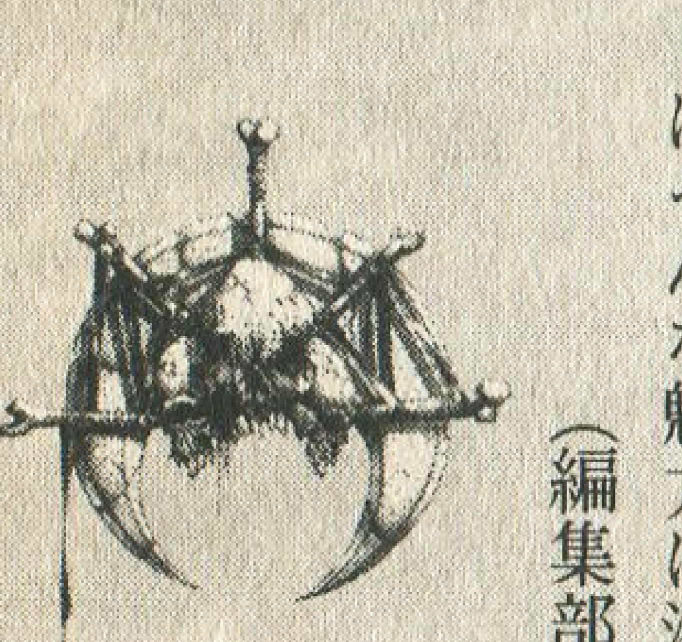
生の人間で構成される、ディアブロのバトルネット空間。そこにはすでに社会が存在している。

挨拶やアイテムの交換などいろいろなルールが存在し、弱い者を守る英雄やPKと呼ばれる人殺しがいて、中にはアイテムショップを開いている輩までいる。そして、悪質な※PKやTKと呼ばれる奴らは賞金首となりホームページなどで手配されていたりする。すでにその空間は制作者の手を離れて一人歩きし、日々プレイヤーたちの手で変化し続けているのだ。

ディアブロのマルチプレイは手荒い。人間の嫌な部分も良い部分もストレートに見えてしまう。ただ、それだけ魅力的でもある。綺麗にパッケージングされ、美しいムービーとユーザーフレンドリーに溢れたコンシューマゲーム。その温室では味わえない野生の魅力がある。生の人間によるバトルネットは、プレイヤーの数だけ、ゲームの数だけ、潜った数だけドラマがある。悪魔が巣くう地獄で、苦楽を共にし、力を合わせて戦う一体感。予想出来ない相手の行動。会話によるコミュニケーション。自分であって自分でない、ゲームのキャラクターになり、行動出来る「場」があって遊べる楽しさ。

バトルネットはそんな魅力に溢れている。

（編集部）



ところでシングルは……　BY小野さん

というわけで斎藤編集長直々の指名でシングルモード担当になった小野さんです。シングルはたいへんです。町に戻ってはセーブ、一息ついてはセーブの繰り返しです。なんだかRPGじゃなくて岩登りのゲームをしているような感じです。たまにセーブをし忘れて死んでしまい、数時間分のプレイがパーになることもあります。そういえば絶対絶命の状況でセーブしてしまい、泣く泣くNEW　GAMEしたこともありました。そんな時もアイテムをくれたりする心優しい人はいません。もう一回最初からやり直しです。

シングルとマルチの違いは装備の差に出るそうです。ちなみに小野さんの魔法使いは、LV26でACが46。クエストアイテムの「OPTIC　AMULET」「VALOR」「EMPYREAN　BAND」などでしっかりと身を固めています。でも編集部の皆に見せたら「良い大人（＝26LV）が貧相な」「こんな装備でHELLに行くとは真の勇者だ」などと言われました。しかも大切にしているRING（AMBER　RING　OF　HARMONY（全抵抗値＋19％他））を見せたら、ゴミ同然だと言われる始末。そういえば皆のキャラクターや装備のグラフィックは見慣れぬものばかりです。同じ26レベルなのに、ACなんて200を平気で越えています。本当に同じディアブロのキャラクターなのかと不安になってしまいました。

そんな小野さんの心の支えは、辞書を引きながら町の人々と楽しく会話したり、物語をじっくりと楽しんだりすること。そして何より世界を救えるのは自分一人だという燃える使命感に浸れることです。そして迎えたエンディングは…（涙

（担当　小野）

※PK、TK…意味はP30〜P31の「Diablo用語事典」を参照のこと。

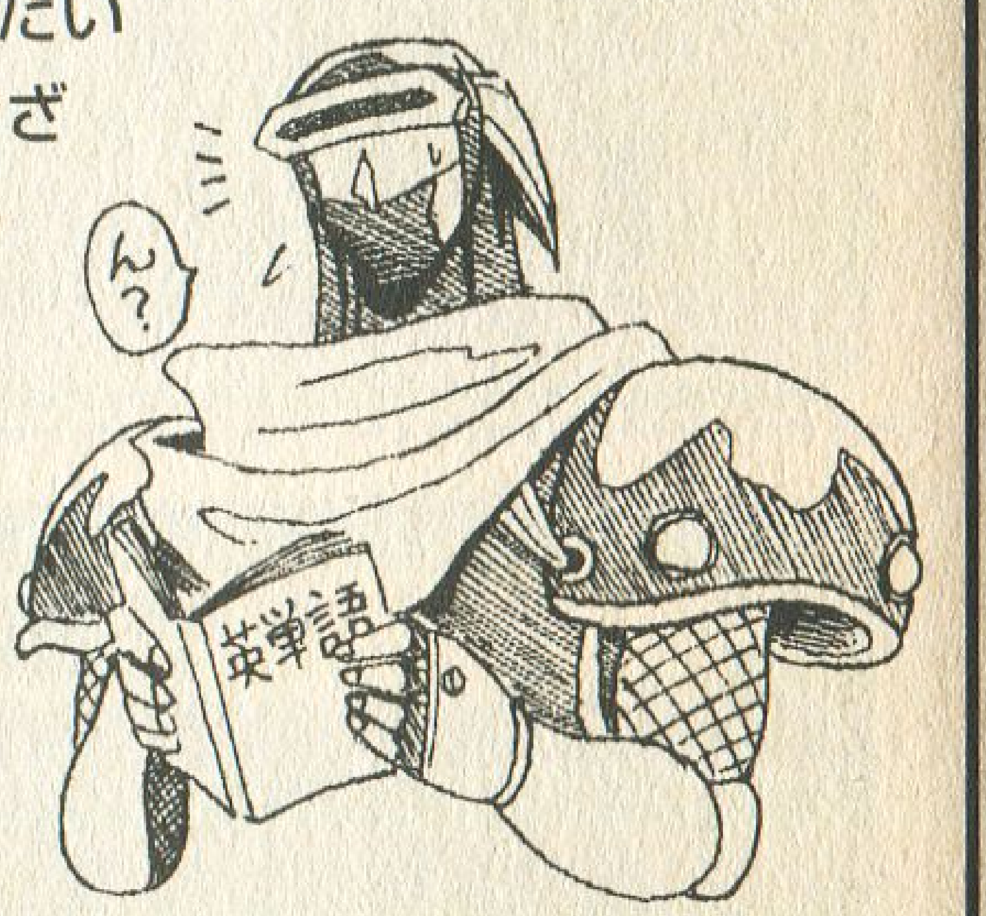
World WarⅢ in Diablo…108あると言われるディアブロの楽しみ方の最終進化形態。国ごとに本部を設置、諜報部員を敵国に送り込み情報を収集。『JPN vs USA』等のチャンネル及びゲーム内において戦争を行い戦果を各国の元首に報告する。戦争終結日時までに狩った耳の数で勝敗を決める。（SIZ談）

NINJA＝HANZOH［LEVEL31 SORCERER］と［LEVEL37 WARRIOR］SIZ-THE-SAMURAIの

仮想全世界野望計画!!

ディアブロチャットでおなじみのSIZとHANZOHの漫才コンビで贈るかなり適当な俺のディアブロ野望計画（なのかな…）!!

みなさんはじめましてでゴザル!!(^^ 寡黙なナイスガイとして生きてきた拙者の人生は、幼少の頃、神の啓示を受けたと自称するSIZにより、狂わされてしまった。ある日所持金が知りたいと言うから、５万Ｇわざわざ置いて見せたら、あっという間に３万Ｇペチくりやがった。24時間ＴＶに寄付するとかほざいてたが、次の日装備が豪華になってやがった!! 許せん!! また、親しくしていた外人が、拙者がホモかどうか聞いてきた事もある。どうも変な噂がチャット内で流れてるようなので問い質してみると、出元はやはりSIZであった。一時はＰＫキラーとして苦楽を共にした仲だったが、何てことはない、何よりも排除すべき人物は他でもないＳＩＺだったのでゴザル!! 最近は“ＬＯＶＥ２サッ○ュバス”という妖しい宗教に入り変態さに磨きをかけてると聞くが…。しかし世の中は何もＳＩＺみたいなのばかりではござらん!! 拙者の知り合いは実に個性的な人達ばかりでござる!! 夫婦でやってる人や、すぐ寝たフリするおかしな人、三時間に一回ししゃべらないが、実力はピカーの人…。

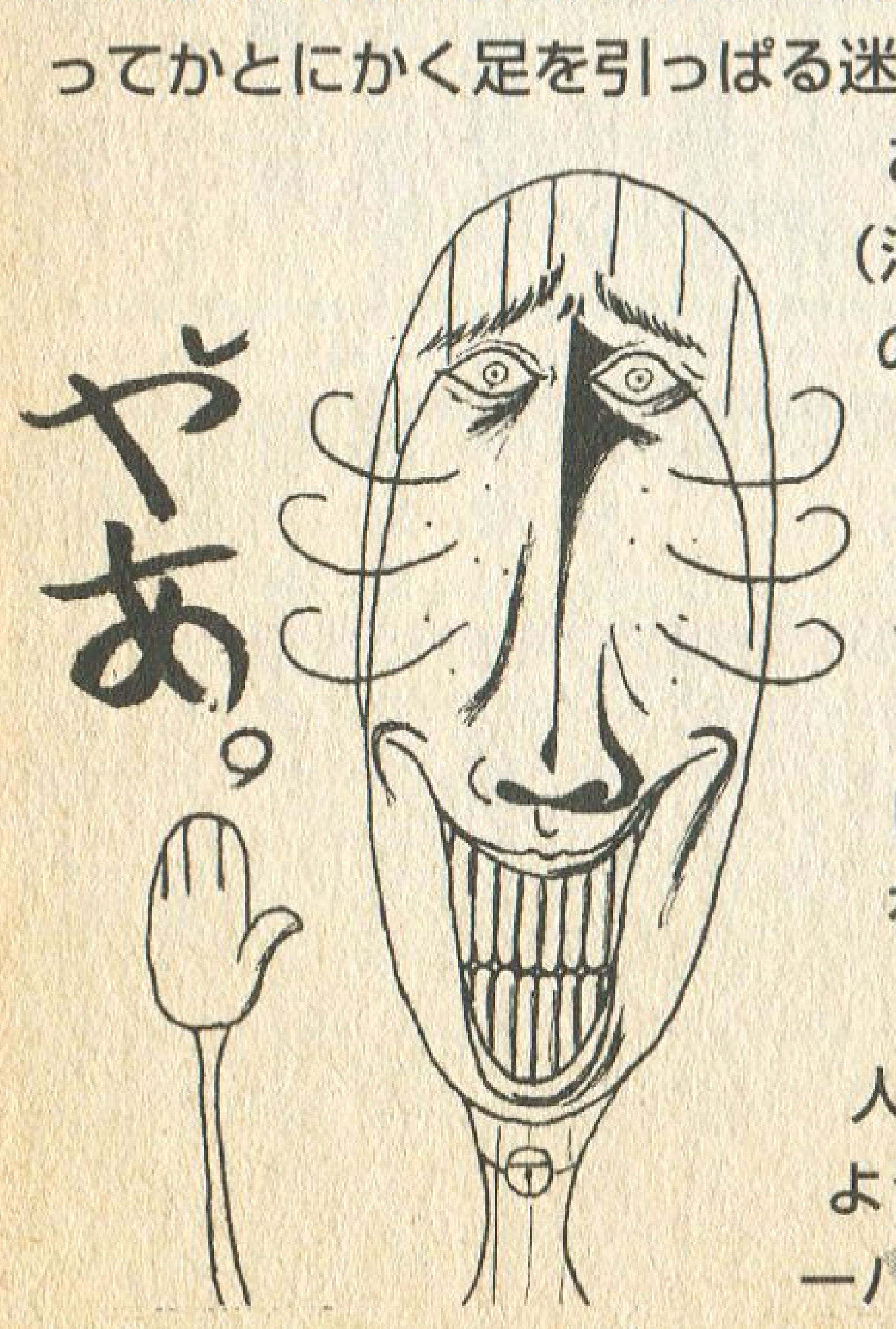


なのにSIZときたら、ドラ○もんよりキテ○ツの方が感動するだの、フランスとおフランスは別のものだの、拙者を困らす様な事ばかり言ってくる!!

大体、拙者がディアブロの事、教えなければSIZのパソコンはマインスイーパー専用機で一生を終えてたはず!! SIZ!! ちっとは拙者に感謝するでござるよ!!

ヤー！ SIZザンス！ ＞ALL

World War Ⅲ in Diabloの実現という偉大なる野望に向けて日々精進中のミーザンスが、その努力を知ってかとにかく足を引っぱる迷惑千万なエセ忍者がいる！ その名はninja＝Hanzoh！



ある時ミーが奴に所持金を聞いたところ奴が５Ｇ放って「こんだけでゲス（泣）」なぞとほざいたので不憫に思ったミーはBookでも買ってやろうとその５Ｇを手に取った。と、「あー拙者の５Ｇネコババした！ ちきしょー貴様の手垢で腐れた５Ｇなんかもう触れるか！ あーあ！ 一生恨んでやる!!」それ以来奴は一週間口もきいてくれなかった…。本50冊、エリクサー百個を貢ぐまで…。

また、ミーが“Diabloの未来を考えつつサキュバスを愛する会”に入会した時も奴は「拙者以外の男と親しくしないで！」などと見当違いの文句をたれてきたし…。 注）ハンゾウは真性ホモ。警戒されたし。

ミーには貴重なITEMをタダでくれたり、冒険のお手伝いをしてくれる友人が大勢いるのに、この変態忍者がコンビなせいで最近白い目で見られてるような気が…。 ミーがDiablo教えなければ彼奴のパソは永遠にスクリーンセーバー専用機になってたとこザンスのに！ 迷惑ばっかかけおって！ 少しは感謝せぇや！

イラスト：本人たち

NINJA=HANZOH／SIZ-THE-SAMURAI…ディアブロの日本人チャンネルにいつもいる名物コンビ。学生だとか、36歳の妻子もちだとか、ホモだとか、様々な噂が飛び交うチャットの人気者。

バトルネット日記



①魔法使いの悲哀
LV34 WISEMAN

私の名前はWISEMAN。一介の魔法使いだ。私が何故魔法使いになったか。それはあの偉大な魔法使い、ガンダルフ（指輪物語）に憧れているからだ。

私もなりたい。仲間に頼られる強い魔法使いに。そして今、私の魔法は強力だ。レベルも結構高い（LV34）。だが、何かが違う。何か違うのだ。私は「WISEMANの旅日記」を読み返してみることにした。

某月某日

戦士2人とダンジョンへ。盛り上がっていた。すぐにでもスケルトンキングを倒しに行こうという。私は言った。「マナポーション買いにいっていいですか?」。……流れに完全に水を差してしまったようだ。

某月某日

戦士、ローグと私の3人構成。勇敢に戦う戦士。援護するローグ。いい感じだ。私は、ただ後からついて行くだけ。さっきチャージドボルトで仲間を殺しかけてから皆が冷たい。

某月某日

魔法抵抗力の弱い仲間ばかり。攻撃魔法は使えない。会話に注意し、街に戻ろうという話になればすぐさまタウンポータル。HPが減っていればヒーリング。僧侶だ。便利屋だ。パシリだ。

某月某日

初めてのHELL。敵が強い。あせってチェインライトニングを撃ちまくっていたら仲間が死んだ。注意された。違う呪文に変えた。また仲間が死んだ。絶対私ではない。しかし怒られた。ローグの弓が原因だと思う。でも魔法は見た目が派手だからどうしても目立つ。ローグはズルイ。

某月某日

ふと思う。いつも「GOMEN」と謝っている。ローグもそうだが、ローグの場合は「ゴメ～ン♡」てな感じであまり憎まれてないような気がする。魔法使いは損だ。

某月某日

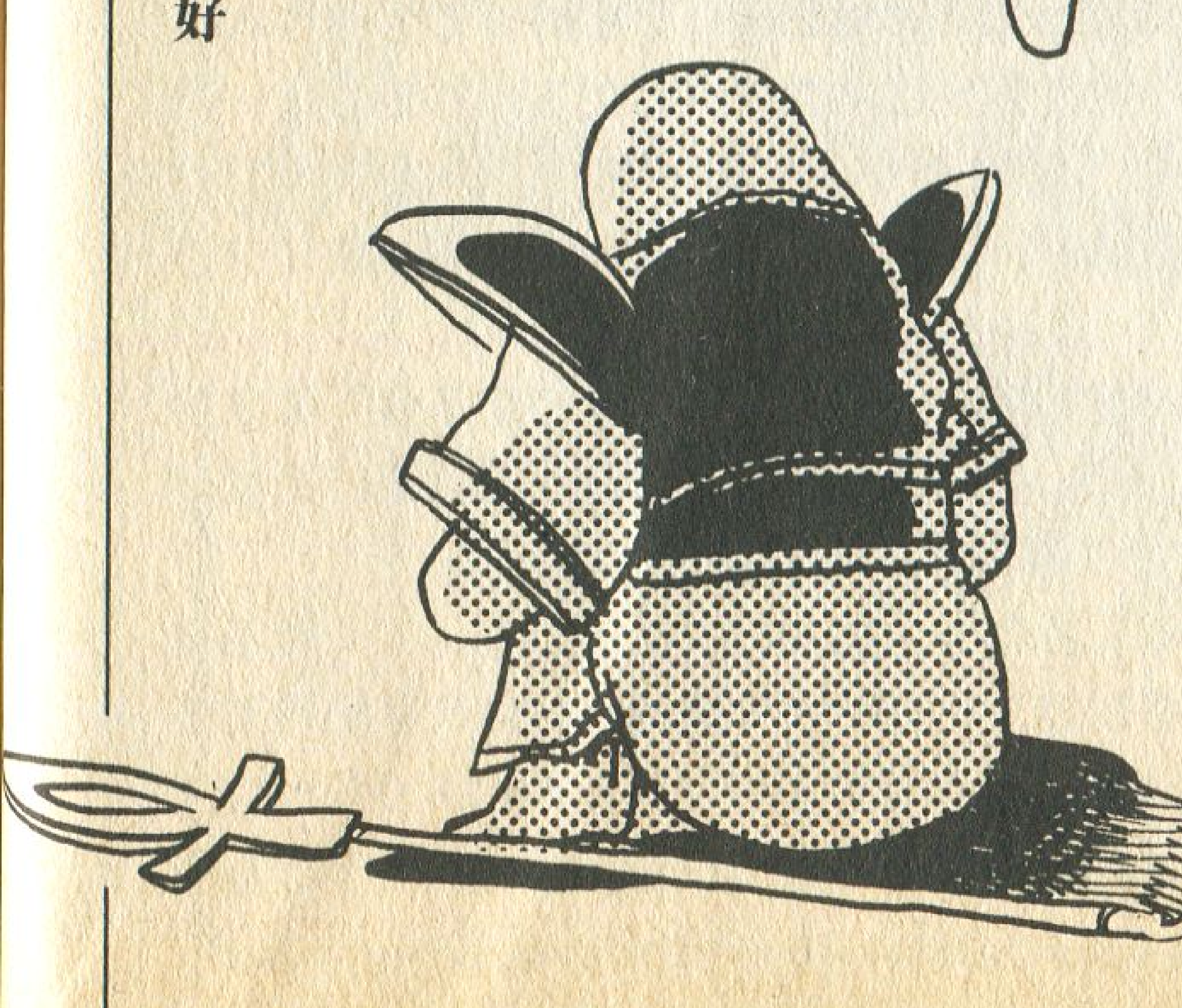
魔法使いはカッコ悪いといわれる。確かにキャラ選択の時に「戦士、いいねー。ローグ、なるほどカッコいいじゃん。魔法使い…………あれっ?」と私も思った。でも耳の形までいうのは酷い。

某月某日

HELLでは石化が仕事。格好良く決めるのは戦士やローグ。いいとこ取りだ。本当の魔法使いの凄さを見せたい。ファイアボール撃ちまくり。チェインライトニングなんて途切れること無く撃ち続けられる。敵は一瞬で全滅だ。でも、それはできない。哀しい。

私はWISEMAN。気苦労で疲れた魔法使い。私が理想の魔法使い、ガンダルフに近付ける日はいつやってくるのだろうか。

（古庄浩二）



イラスト：さいとーあゆみ

究極のゲーム・
ディアブロ

頭で勝負!! 口で勝つPK戦

ディアブロで嫌なもの、PK。ノーマルなPKなら逆にこっちが相手を倒せる可能性がない訳ではない。だがアイテムのデータやパラメータをいじったPK、透明PKには力では対抗しようがない。だが、ヤツらと同じことをするのもプライドが許さん。そこで発想を変えてみよう。ディアブロは究極のコミュニケーションゲーム。ならばそのコミュニケーションで相手を攻撃してやればいいのだ!

1 子供の口ゲンカに持ち込む

相手を不快にするために、同じ悪口を何度も何度も繰り返し打ち込んでやろう。勿論、相手のことなど完全に無視。何を言ってこようと反応してはいけない。散々言った後でゲームだけじゃなくバトルネットからも抜けてしまえ。

・基本例文　Ure chicken.

(お前は臆病者だ!)

自分が殺されておいてチキンはないだろう、などと考えるな。理屈じゃないのだ。chickenのところにa big fool(大馬鹿者)やrat-bastard(卑怯者)、snot(鼻くそ)等の言葉を入れてみよう。

2 いばる

殺されたからといって卑屈になる必要はない。いばれ。

U airhead! Resurrect me!!

(このロクデナシ!　生き返らせろ!!)

また

Hey,guy,resurrect me or Im gonna kill u!!

(てめえ、生き返らせねえと殺すぞ!!)

アイテムを取られていたらこう言え。

Return my items! Damn robber.

(オレのアイテムを返せ!!　このドロボー野郎)

そして捨てぜりふを残して消える

Never forget killing me forever! Its ur only glory in ur miserable life!!

(オレを殺したことを絶対に忘れるな!　お前の惨めな人生の中の唯一の栄光だ!!)

コンセプトは理不尽。どっちが殺されたか分からない位、いばれ。

3 おかしくなった振りをする

殺されて死体になったら、訳の分からないことを口走る。

The Middle East is the cradle of civilization.

(中東は文明の発祥の地だ)

Im gentleman,but Im a tennis player.

(私は紳士だ　しかし私はテニスの選手だ)

Mommy,theres dog poo on his head.

(ママー、あいつの頭の上にいぬのうんちがあるよ)

Its u that the doorknob broke off.

(ドアノブが壊れたのはお前のせいだ)

4 呪う

本当に呪うとこっちも気分が悪いので、呪いをかける振りをしてからかってやる。

Ill put a Japanese curse on u. "KAERU PYOKO PYOKO MIPYOKO PYOKO. AWASETE PYOKOPYOKO MUPYOKOPYOKO……DEATH"

(お前に日本の呪いをかけてやる。カエルピョコピョコミピョコピョコ。あわせてピョコピョコムピョコピョコ……死)

カエルの早口言葉の部分に様々な間抜けな言葉を入れてせいぜい楽しんでくれたまえ(例　自分の学校の校歌。ラジオ体操第2など)

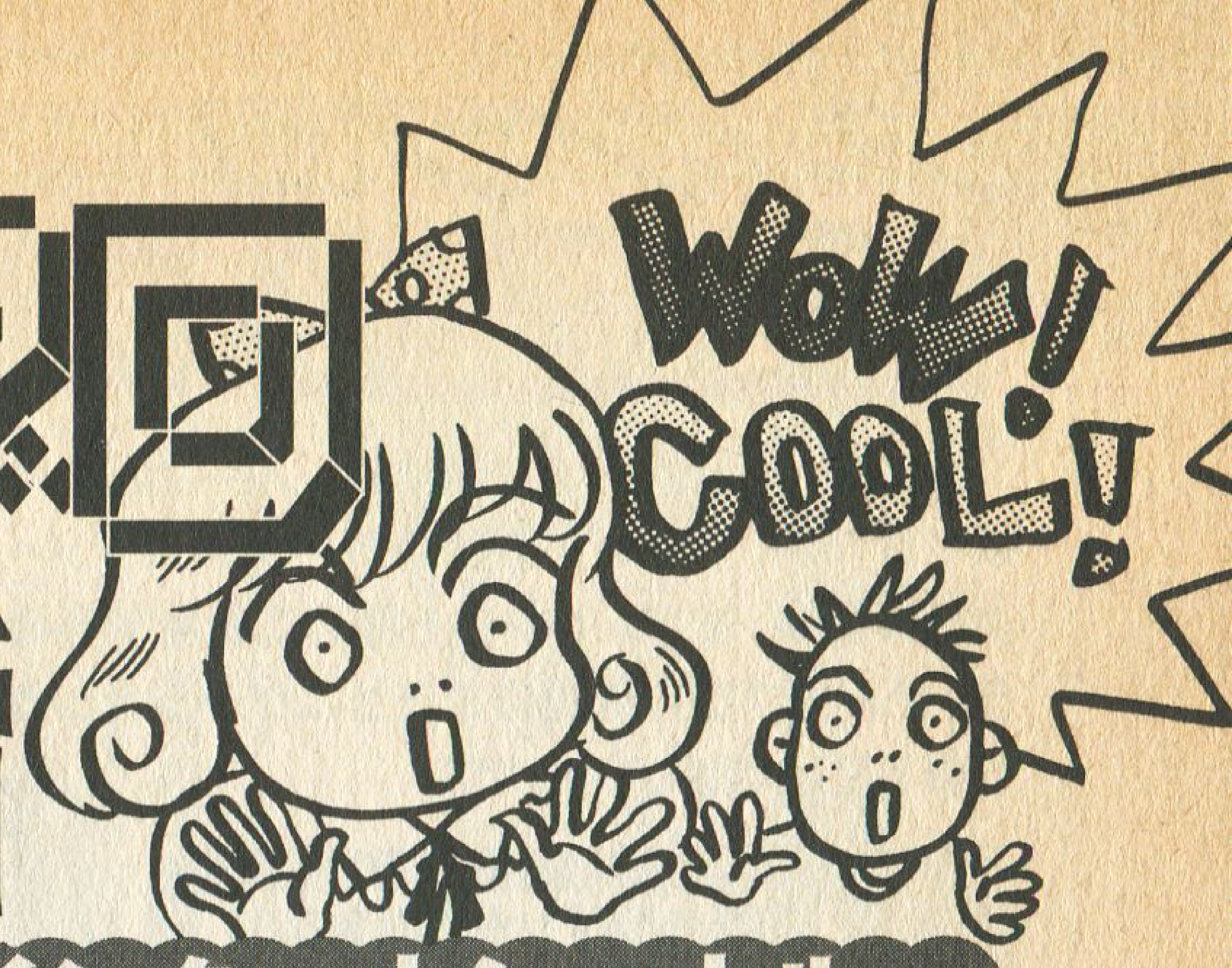
5 説教する

君は大人だ。相手は子供だ。子供に分かるように延々と説教しろ。

Listen. Ur play style of Diablo is wrong. Since the occurrence of TRPG, like D&D,though RPG has sifted its media to PC recently, he spiritual essence of it is always consideration and fair play for other players. This thought is common to Japanese Bushido, which is a Samurai's way to fight beautifully and strongly. It is said that there occurs the most wonderful harmony when we fight with trust each other. If u wanna enjoy the most ultimate game, u had better play fair. U see?

(お聞き。おぬしの遊び方はまちがっとる。RPGの発生よりこのかた、最近はパソコンに舞台を移しておるようじゃが、その精神的な本質は思いやりとフェアプレイにあったのじゃ。この思想は日本の武士道と呼ばれる侍の美しく、力強く戦う人生にも共通のものでの、わしらは互いに信をおいてたたかったときに最高の調和が生まれるといっておる。究極のゲームを楽しみたいのなら、フェアにプレイするべきじゃ。わかったかの?)

とっても役に立つ
ディアブロ英会話
今日からあなたもインターナショナル



ワールドワイドなディアブロ体験

さあ、みなさん。ディアブロの面白さの神髄はバトルネットにあることは、もうおわかりになったと思います。でも、英語力に自信がなく日本人とだけ潜っている人たちもたくさんいるのではないでしょうか。確かに日本人同士は気心の知れた仲間のようなもの。とても楽しい旅となるでしょう。しかし、せっかくのインターネット。それだけではもったいない。勇気を出してもっと世界の海原に飛び出して行きましょう。そうすれば、人種や文化を越えた出会いがきっとあるはずです。この項はそんなアクティブなあなたを応援するページです。さあ！ 世界のお友達とディアブロを倒しに行きましょう!!

LESSON1

まずはコミュニケーション

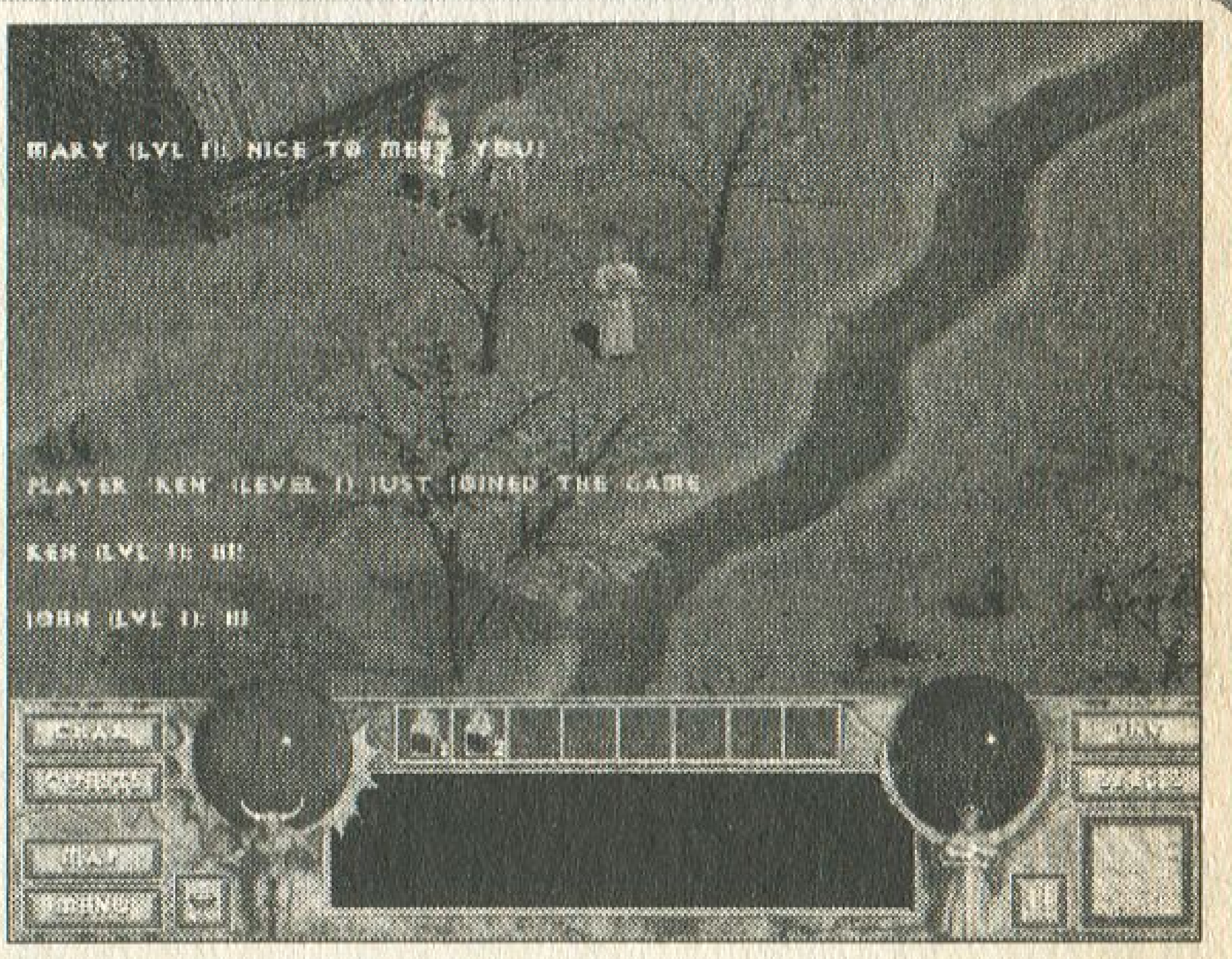
何事も初めが肝心。やはり挨拶はコミュニケーションの基本です。挨拶をおろそかにすると、無愛想なやつ、暗いやつ、果てはPKでは？ などと誤解を受けることもあります。GAMEにJOINしたら、まず挨拶を交わしましょう。

一般的なあいさつ

JOINしてGAMEに入ったら［Hi］、キャラクターに会ったら［Hello］と気軽に交わそう。

丁寧な人

Nice to meet you!（お会いできてうれしいわ）とかHow do you do?（初めまして）、How are you?（ごきげんいかが）など丁寧なあいさつをしてくる人もたまにいますが、中学生だった自分を思いだし、きちんと返答しましょう。


挨拶は人間関係の基本です。

LESSON2

アイテムをせびる。

人によっては「ディアブロの基本は物貰いにあり！」といいます。アイテムの特性がキャラクターを大きく左右するディアブロにとって、それもまた真理。思い切って頼んでみるのも一つの生き方でしょう。ただ、あまり頼り過ぎると［Why dont u buy it?］（買えば？）と突き放されることもあるので、その場合は悲しいので、すぐさまNEWGAMEで抜け、新たなGAMEにJOINしましょう。また、いきなりスーパーアイテム（ZODIACRING、GODLYPLATEなど）をくれたり、アイテムを不審に持ったり投げたりしている場合はDUPEアイテムの可能性が強いので遠慮しておく方が無難です。

直球型　Im very poor and weak.Give me something good,pls.（私は貧乏で弱いので何か恵んで下さい）
技巧型　U look very nice!! I wanna be like u!!
（貴方のルックスは実にナイスだ!! 私も貴方のようになりたい!!）
情感型　PK robbed my all items. Pls help me!
（私はさっきＰＫされて何もかも失った。どうか私を助けて欲しい！）
ラフな人　Gimme something,pls.（なんか下さい）

役に立つ略語集

メッセージの打ち込みは速さが命。プレイヤーは皆、略語を使ってきます。また、一般に（'）は省略されます↓例：I'm→Im
U…YOU／NP…NO PROBLEM／PLS…PLEASE／Y…YES／N…NO／STR…STRENGTH／MAG…MAGIC／DEX…DEXTERITY／
VIT…VITALITY／ELX…ELIXIR／ARMOR CLASS…AC

ものをせびる基本として自分が何が一番欲しいかを明確にしておく必要もあります。RINGなのかARMORなのか。また強いARMORなどは着けることの出来る条件があるので、自分のステータスを意識し、聞かれたら答えられるようにしておくと便利です。

(例）ARMORをもらったがレベルが低くて着れない。
A：Thank u, but my level is too low to wear this.
（ありがとう。でも、私はレベルが低くて、この鎧は着れないよ）
B：How many is ur STR?（あなたＳＴＲはいくつ？）
A：Now, my STR is 50.（今、私のＳＴＲは50だよ）
B：Then, can u wear this ring?（じゃあ、このＲＩＮＧを着けたらどう？）
A：Wow! I can do it! Thanx! Im very glad!（あ！　着れた!!　ありがとう。すごくうれしいよ）
（このようにＡＲＭＯＲだけでなくＲＩＮＧもゲットできることもある。）

また、ものを受け取るときは、必ず［Me?］と自分であることを確認し、更に［Take ok?］（とっていい？）と聞いて許可をとってから受け取りましょう。たまに［Look only］（見るだけ）と投げてくる人もいるので、そんなアイテムを間違ってとってしまうと［Robber！］（どろぼう！）［Return it！］（かえせ！）と怒られてしまいます。へたすると殺されたりもするので慎重に。もらった後は［Thanx!!!!!］などと感情の分かる表現でお礼を言うのも忘れずに。（ちなみにこちらからあげる時は[Take this]）

お礼表現バリエーション

- Thanx!!（ありがとう!!）
- Very happy!!（すごくしあわせ!!）
- Oh ure very kind!!（ああ、あなたはなんていい人だ!!）
- Its u who strengethen me！（あなたのおかげで私は強くなった）（主にダンジョンで助けてもらった時にも）
- Ure my hero!!（あなたは私の英雄だ!!）（これも助けてもらった時に）
- Ure like a god!!（あなたはまるで神のようだ!!）

アイテムの交換

アイテムの交換を要求してくる人もいます。外国人は何が欲しいか目的が明確なので、要求するものを持っていないと商談はまず成立しません。また、トレードの基本として交渉中はあまり動かないこと。ちょろちょろするとまず嫌われます。

(例）A：I want dream flange. can u trade storm shield for it?（ドリームフレンジが欲しいんだけど、ぼくの持っているストームシールドと交換してくれないか？）
B：Sorry. I dont have that.（ごめん。ぼくはそれは持ってないよ）
A：Its unlucky.（残念だな）
B：Try again.（また、よろしくね）

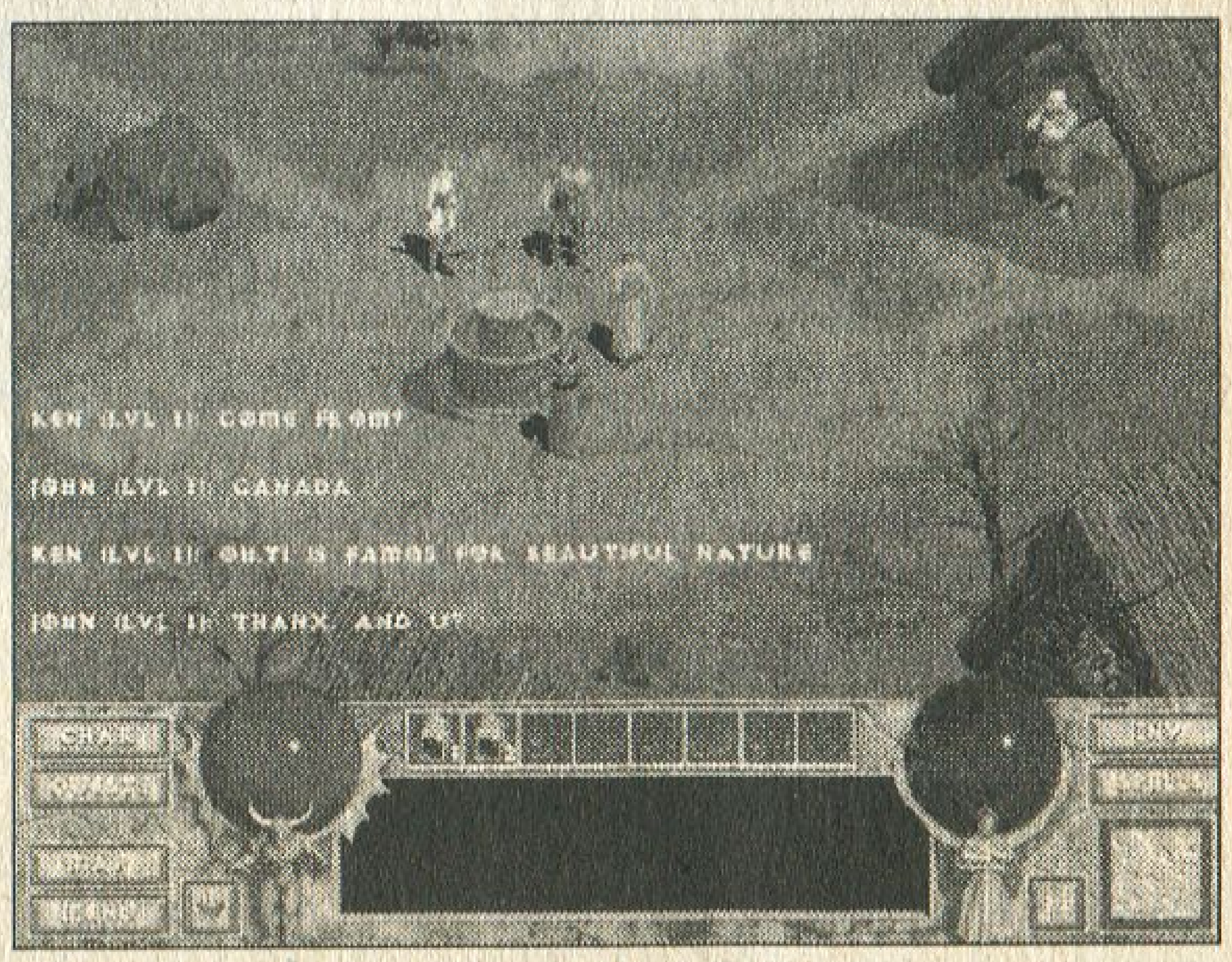
LESSON3

友好的に会話を楽しむ。

さあ、いよいよ本番です。各国の人とコミュニケーションをはかりつつディアブロを倒しましょう。でも、いきなり今日の晩ごはんは何だった？　なんて聞いても相手にしてくれない（たまに相手をしてくれる人もいますが）ので、もうすこし普通の例から行きましょう。

1．Where do you come from?／Come from?（どこから来たの？）

やはり、一緒にプレイする人がどこから来たのかは、気になるところ。気軽に聞いてみましょう。そうすれば、のちのちの話題にも困りません。



海の向こうの人たちと話せるのは、格別の楽しさ。

(例）A：Come from?（どこから来たの？）
B：Canada.（カナダだよ）
A：Oh, it is famous for beautiful nature.
（わあ、カナダは自然がきれいだよね）
B：Thanx. and u?（ありがとう。君はどこから？）
A：Me? Tokyo, Japan.（ぼくは日本の東京さ）
B：Its great.（すごいじゃない）

2．How old are you?／How old?（あなたはいくつですか？）

会話をしていて相手の歳が気になることがあります。ただ、女性に聞くときは気をつけましょう。

3. What should we do?（これからどうする？）

お話を続けるのか、ダンジョンに行くのか、CAVEに行くのか、どうするか方向性を決める時に…。

4. Where are you?／where?（みんな、どこにいるの？）

GAMEにJOINしたが、TOWNに誰もいないとき。話しかけてみましょう。

5. Can I help you?／help U?（私もそっちに行った方がいい？／助けが必要？）

4の項目で質問し、他のキャラクターがダンジョンなどに潜っている場合。一応聞いてみるのもいいでしょう。［Of course.］あたりまえだ／［Pls.］おねがいなど、いろいろ答えが返ってくるはずです。しばらく待って、返事がない場合はこちらを必要としていないことが多いので、違うGAMEにJOINした方が得策でしょう。

6. Lets defeat'em quickly!（一気にカタをつけよう！）

このセリフを言うなら、相当強くなってからにしましょう。CAVEあたりでいきなり死ぬようではカッコ悪いだけです。

7. Now, have a cool hunting in Hell!（さあ、地獄で楽しもうぜ）

これは、日本語ではとても恥ずかしくて言えないセリフなので、英語だということをいいことに使ってみるのも一興でしょう。

8. Ouch!!（痛い!!）

ホットキーにふっておいて、敵に攻撃されるたびに言うというテもありますが、まず、相手にうっとおしがられるでしょう。また、オタクだと思われる可能性もあります。その他の用途として、仲間の攻撃が自分にあたって、やった当人が気づいてないときに言うというのもありますが、嫌みになるのでよしたほうがいいでしょう。

9. Sorry!（私の攻撃が当たって）ごめんなさい

ローグの場合は本当によく使う言葉でしょう。ソーサラーも時には必要です。ただ、相手と信頼関係が出来てしまえばいちいちあやまらなくてもＯＫですし、最初に［Excuse me if my attack hit u.］（もし、私の攻撃が当たってしまったらごめんなさい）と言っておけば事足ります。

10. Here comes～, [... at last]!（いよいよ～だね）

いよいよHELLだね。いよいよラザルスだね。いよいよディアブロだね。用途はいろいろです。

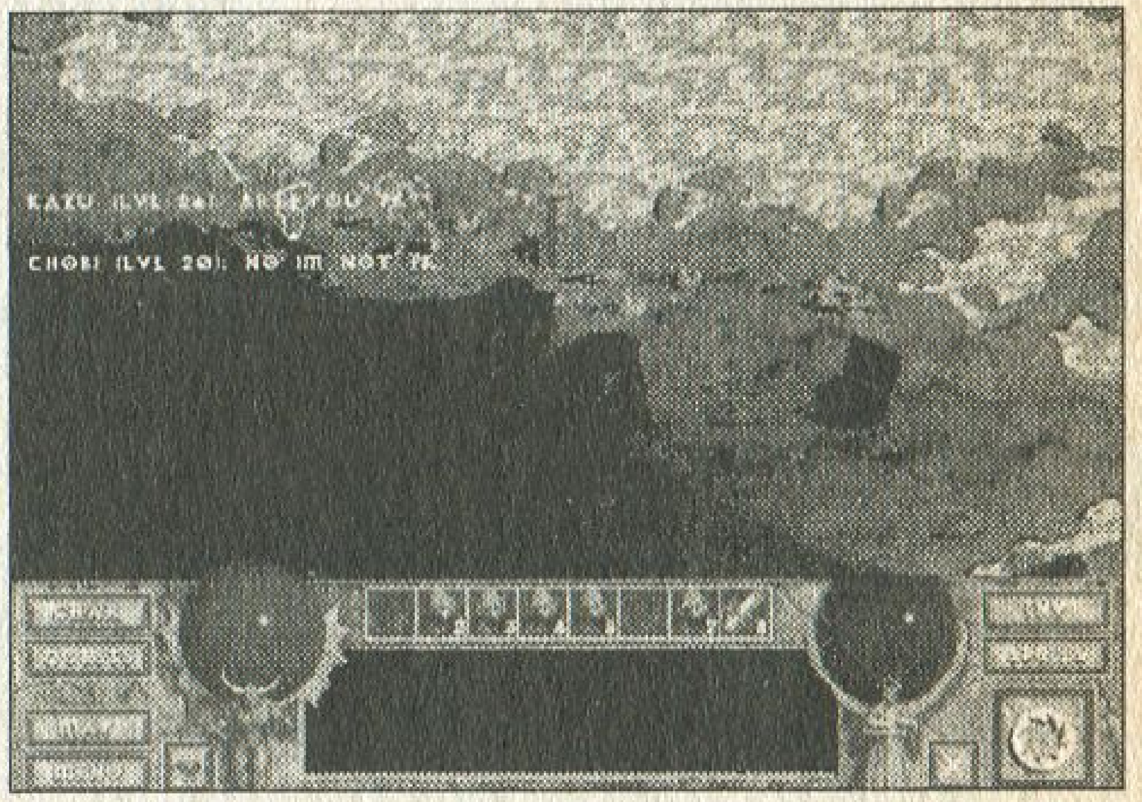
11. Take it easy!（がんばろう）

励まし合って協調性を高めましょう。

12. This level is fairly tough for me.（ここは私にはちょっとキツい）

キツい場合はさっさと抜けた方がいいでしょう。相手に迷惑をかけてしまう場合もあります。また、死んでしまって仲間が助けてくれるか、それは相手の人間性によります。ここで「人間って何だろう」と自問自答してみるのもひとつの楽しみ方でしょう。

13. Please tell me your e-mail adress.／e-mail adress?
（あなたのE-MAILアドレスを教えてください）



共に戦った戦友とこのまま別れてしまうのは、残念でならない。話が合ったので友達になりたい。そんな場合も希にあります。そんな時は思い切って、E-MAILアドレスを交換してみましょう。

・私はあなたと友達になりたい。あなたのE-MAILアドレスを教えて下さい。
I wanna be ur friend.Tell me e-mail adress,pls?
・ありがとう。必ずMAILしますね。
Thanx. Ill wright u surely.

14. I don't like duping/cheating.（わたしは[DUPE／CHEAT]が好きではない）

時にはDUPEを強要してくる人もいます。そんなときはきっぱりと断りましょう。

（例）A：Let me dupe ur item.（あなたのアイテムをDUPEさせて下さい）
B：Sorry. I dont like duping.（ごめんなさい。わたしはDUPEはあまり好きではないんです）
A：Pleeeease!!!!!（どうしても、お願い!!）
B：No. Game become dull by duping. I hate dupe.（だめです。DUPEはゲーム自体をつまらなくしてしまいます。わたしはDUPEが嫌いです）

15. Are you PK?　No, I'm not PK.／U PK?　Not PK.（あなたはＰＫですか？／私はＰＫではありません）

GAMEにJOINしたらPKがどうのと怪しい会話が繰り広げられている。一緒に行動していてどうも怪しい。そんなときはズバリ聞いてみたいもの。また、自分が誤解をされてしまった場合に。

役割分担

キャラクターはそれぞれの職種、能力もばらばらです。やはりバランスのとれたパーティで能率的な戦いを…。

・Leave succubus to me./Let me kill succubus.
サキュバスは私に任せて（ローグ用）
・Step back from there./Come behind me.
そこから下がって（大型の魔法を使うとき。主にソーサラー用）
・I wanna attract enemies. Support me.
俺が引きつける。援護しろ。（ウォーリアーは自己犠牲の極み）

LESSON4

相手に嫌われずにGAMEを抜ける。

仲間と潜ったのはいいが飽きてしまった、そろそろ抜けたいというときは微妙なもの。相手を傷つけずスマートに去りましょう。

・Sorry.my mouse had a trouble, so I wanna log out.
マウスの調子が悪くなってしまったので、もう抜けます。

・Something is the matter with my machine.　マシンの調子が悪い。

この二つは、すでに不可抗力なのでたいてい相手は心配してくれ、気持ちよくGAMEを抜けることができます。

・My friend has come.　友達（来客）が来てしまった。

これも仕方のないこと。ただし時間を考えて使いましょう。

・Im sleepy.　眠くなってしまった。

夜中であれば意外と使えます（特に女性）。その時、日本は何時だ？ と聞かれることも多いので答えも用意しておきましょう。

（例）A：Sorry. Im sleepy.（ごめんなさい。なんだか私眠たくなってしまったわ）
B：What time is it in Japan?（今日本は何時なんだい？）
A：2:00 am. Its midnight.（夜中の2時よ）
B：Well,there is nothing for it. Lets play again.（じゃあ、仕方ないね。また遊ぼうよ）
A：K.Im looking forward to seeing u again.（ええ。また会えるのを楽しみにしてるわ）

以上は比較的気持ちよく抜けられる方法ですが、抜けたあとチャットなどに残っているとコマンド／WHOで追いかけてくるマメな人もいるので、30分はDIABLO自体から抜ける必要があります。また、別れるときに以下のような言葉を付け足すとさらに好感度は上がります。

・I had a very good time today.
今日は本当に楽しかったよ。
・Lets play together again.
また、いつか一緒にプレイしようね。
・Ill never forget today. Now,we are friends.
今日のこと、私は忘れないわ。もう私たちは友達ね。
・It is pleasant to see u.
本当に良い出会いだったわ。

困ったときの例文集

DIABLOはスリルに満ちた危険あふれる世界。本当に困ったときに役に立つ例文集を集めました。

1．いきなり死んでしまって困った。
Im dead.pls help me.　私は死んでしまった。助けて欲しい。
または仲間が死んで助けたい。
待っていて。今、あなたを生き返らせる。／リザレクトを持ってないのでTOWNに行ってくるよ。ちょっと待っててね。
Wait. now I resurrect u. ／Oh,I have no resurrect. I must return town. Wait a minute.

2．仲間がブッチャーと戦いたいといって聞かない。
I cant fight Butcher.Im very fear.（私はブッチャーとは戦いたくない。／とても怖い）
似た例として……私はスケルトンキングが来たら逃げます。
Ill run away if skelton king comes.

3．行き先が合わない。
If I go cave,Ill be killed because my level is low.
私のレベルでCAVEに行ったら死んでしまう。
I dont feel like going there.　私はそこには行きたくない。
I wanna go Cats.　私はCATS（カタコンベ）に行きたい。

4．相手が誤解して怒ってしまった。
Wait. its mistake.（待って、それは違います）
U misunderstand.（あなたは誤解しています）
What I say is really. /Im not a liar.（私は本当のことしか言ってません／私はうそつきではありません）
以上、ほんの少しですが参考になれば幸いです。

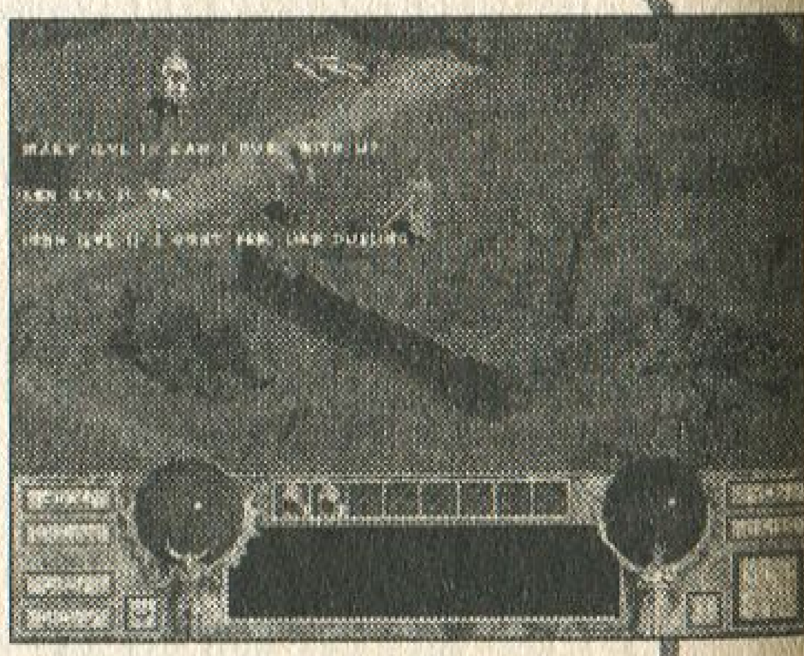
まとめ

私は英語が得意ではありません。
Im not good at English.

英語はわからない。外国人は何を考えているかわからない。バトルネットで外国人と遊ぶのは、とても勇気がいります。でも、それだけ得られる刺激、感動も大きいのです。人種は違えど同じ人間。文脈や表現が多少おかしくても、単語の羅列でも結構気持ちは伝わるものです。要はヤル気。みなさんの素晴らしいバトルネット体験と幸運を祈っています。

LESSON5

DUELをしたい。



DUELとは決闘のこと。ダンジョンでの協力プレイも飽きてしまった方は、DUELで勝負をしてみるのもいいでしょう。そしてより楽しむために、ルールをきちんと決め、フェアな戦いをしましょう。

・Can I duel with u?
私とDUELしませんか？
・Lets make rules exactly.
ルールをきちんと決めましょう。
・Winner resurrect loser and doesnt take golds,only ear u can.OK?
勝った方が負けた方を生き返らせ、お金はとらない。耳だけというのはどうですか？
・Without cheat./Lets play fair.
CHEATはなしでいきましょう。／フェアな戦いをしましょう。

また、偶然DUELに遭遇してしまうこともあります。その場にいたプレイヤーたちはDUELを了解しているが、自分はしたくない場合、立ち会いたい場合はしっかりと意志を伝える必要があります。

・I dont feel like dueling.
私はDUELをする気はありません。
・I dont wanna duel, but may accept a witness.
私はDUELをしたくありませんが、立ち会い人なら引き受けます。

注）DUELに敗れても、お金を少々と耳を落とすだけ。アイテムは失いません。（モンスターに殺されると、アイテムを落とします）。

DIABLO 用語辞典

この辞典はＤＩＡＢＬＯを遊ぶ際に知っておくと便利な言葉、知識を集めたものです。言葉の後ろについている<Ｍ>、<Ｂ>はそれぞれマルチゲーム、バトルネットのゲームで使われるということを意味しています。

●アイテムショップ〈Ｂ〉：ＰＵＢＬＩＣ ＧＡＭＥ（ゲーム名だけを決めパスワードを設定していないゲーム。誰でも参加できる）で「ＳＥＬＬ ＩＴＥＭＳ」（アイテム売ります）なんてゲーム名を見つけたら覗いて見よう。中には私設のアイテム屋（どこぞのプレイヤー）がいる。商品リストから欲しいアイテムを選びお金を払えば商談成立。仕入れ担当者がダンジョンに潜っていることもある。

●イリーガルスペル〈Ｂ〉：ＩＬＬＥＧＡＬ ＳＰＥＬＬ。街で呪文を唱えようとしたり（通常はできない）不当にデータを改竄した呪文を唱えようとすると、イリーガルスペルを感知したといった意味のメッセージが表示される。チート（ＣＨＥＡＴの項参照）プレイヤーが同じゲームの中にいるということなので、細心の注意が必要です。ＰＫやＴＫの可能性大。

●落ちる〈Ｂ〉：回線の混雑などの理由でゲームから強制的に出されたり、最悪バトルネットからも出されてしまうこと。１人でプレイしている時に落ちると、街などに置いてきたアイテムは消滅。愕然。↓関連項目・サルベージ

●携帯電話〈Ｂ〉：大抵の家は電話は１回線しか引いていない訳で、バトルネットに入ると電話は使用不能。そんな時に役に立つのが携帯電話。これさえあれば彼女のラブコールもしっかりキャッチ。２人の関係にも何ら心配無しです。高い電話料金が気にならなければ、ですが。

●ゴースト〈Ｂ〉：まさに幽霊、姿は全く見えず。といってもモンスターではなくプレイヤー。非公式プログラムを使って自らの姿を消しているのだ。まあゴーストならば何もしないのでまだ良心的（？）だが、他のプレイヤーに危害を加えるようになると↓透明ＰＫ

●サルベージ〈Ｍ〉：ゲーム中、誤って死んでしまうと持っていたアイテムがすべてばらまかれる。師曰く「ＤＩＡＢＬＯはアイテム」。キャラの強さを決めるのはアイテム。そこで友達に頼んで大サルベージ（引き揚げ）大会となります。この最中にゲームが落ちると悲惨。目も当てられない。

●ＪＫ〈Ｂ〉：日本人を専門に狙うＰＫ（ＰＫの項参照）。人種差別的なゲーム名を見かけることとあるし、これも世界の生の姿なのだろうが、なんか嫌な感じ。

●社内ＬＡＮ〈Ｍ〉：ＬＡＮの環境が整っていて、おまけにＤＩＡＢＬＯするのＯＫなんて会社、ゲーム業界くらいのもん。なのに「社内ＬＡＮでレベル上げしちゃった」なんて自慢げにチャットしてると、ＰＫに襲われながら苦労してキャラを育てた人や、全てを失う危険を冒して一人でマルチゲームしてレベルを上げてきた人から恨まれます。嫌われます。ちなみにゲーム批評編集部ではＬＡＮ環境はあれどマシンスピードの問題で盛んではない。

●ＣＨＥＡＴ（チート）：欺くという意味の英単語。終わり……じゃないって。えーバトルネットでは色々変わった人に会えます。ＨＰ３０００（多すぎ）とかＬＶ99（そんなに高いＬＶはない）とか。これってプログラムいじったり、怪しげなものをダウンロードして可能になるのです。それがチート。普通に遊んでくれればまだ問題ないですが、ＰＫだったりすることも多いし。あとチートキャラでＤＵＥＬ（ＤＵＥＬの項参照）するのはいけないと思います。ズルイです。

●チャットルーム〈Ｂ〉：日本からバトルネットに接続すると、まずＤｉａｂｌｏ Ｒｅｔａｉｌ ＪＰＮ－○というチャンネルに入ります（○には数字が入ります。ＪＰＮは日本の略）。ここがチャットルーム。ここはプレイヤーたちの待ち合わせの場所だったり、参加者を募るナンパの場所だったりします。バトルネットのハチ公前（ＪＲ渋谷駅前の待ち合わせのメッカ）です。何か質問のある人もここで聞いてみれば親切な人が答えてくれます。ただしローマ字での会話が慣れるまで辛い。

●ＴＫ〈Ｂ〉：ＴＯＷＮ ＫＩＬＬＥＲ。ＰＫの一種。街では普通どんな攻撃もできないのですが、先に出た「ＣＨＥＡＴ」を行ってそれを可能にし、街で他のプレイヤーを殺す。それがＴＫ。街でファイアウォールを使うのはやめて欲しい。火事になったら困るじゃないか（ならないけど）。

●ディアブロおろし〈Ｍ〉：ディアブロだけをおびき出してサシで勝負をつけるために考え出された方法。一人がおとりになってディアブロを引き連れてきたり、テレポートの呪文を使ったりと様々。

●ディアブロの耳：ディアブロと戦っているとアーマーを落とすことがある。これが

ディアブロの耳。アーマーのふりして耳。きちんと専用のグラフィックが用意されています。超がつく貴重品。


なぜかLEVEL8の表示があったディアブロの耳。

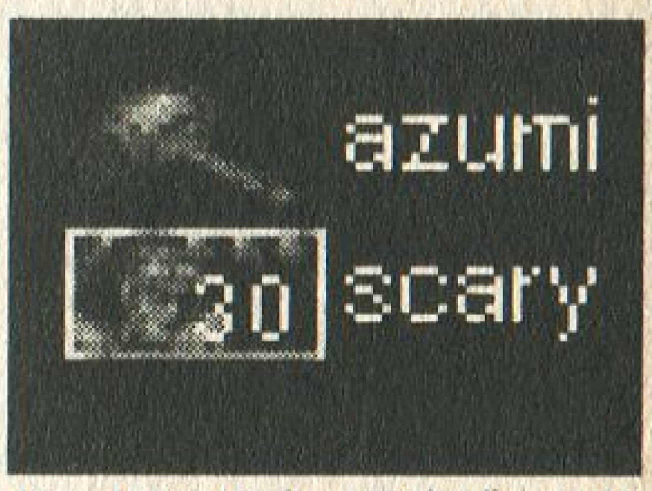
●**DUPE**：duplicate（複製する）の口語表現。特定の方法でアイテムを複製すること。DUPEしたアイテムは地面に落とすと消えることが多い。例えばキャラのステータスを上げるエリクサーをDUPEしたら、LV1のスーパーキャラが作れます。でもそれって面白い？

●**DUEL（デュエル）〈M〉**：決闘。お互い納得の上でプレイヤー同士が殺し合うのがDUEL。レベルの高い人同士のDUELは魔法が乱れ飛びそれは派手で危険です。巻き込まれて死ぬのはカッコ悪い。

●**テレホーダイ〈B〉**：NTTの電話サービス。夜11時から朝8時まで特定電話番号に一定料金でかけ放題。ネットワーカーとバトルネッターには必須のサービス。ちなみに夜11時過ぎるとバトルネットがやけににぎやかになります。

●**透明PK〈B〉**：姿の見えないPK（PKの項参照）。姿が見えないから反撃もできない。たちが悪い。逃げるべし。

●**ドット〈B〉**：チャットルームでキャラクターグラフィックの上に赤い点がついている人がいます。これは各レベル（3つのレベルがある）のディアブロを倒した証。ちなみに筆者のキャラは現在LV33でドット1個。ちょっと恥ずかしい。ちなみに最難関のHELLのレベルのディアブロを倒すといきなりドットが3つつきます。



ドット3つのキャラをゴールドキャラと呼ぶ。

●**バトルネット〈B〉**：DIABLOを遊ぶためのサーバー。さて、このためにプロバイダとの契約を決めた人はどれだけいるのでしょうか。筆者の弟はそうです。それだけでなくモデムを新しくしメモリーも増設。なぜかプリンターも買いました。多分プリンターはディアブロには関係ないです。

●**ハンマー〈B〉**：チャット上でチャンネル（部屋のようなもの）を作った人に付くハンマーの形の印。チャンネル上から危険人物を追い出すコマンド（キック）が打てるなど、自分が作ったチャンネルを管理するのが役目なのだが、ただの相づちマシンに終わる人が多い。また他の冒険者にハンマーを渡すこともできる。

●**PK〈B〉**：PLAYER KILLERもしくはPARTY KILLER。他のプレイヤーを殺すことを趣味としている人たち。CHEAT、DUPE一切無しのPKもいれば、どちらもアリの無法者もいる。PKを避けたい人はチャットで仲間を探すのが吉、だったのは昔の話で最近は日本人PKも多くなったらしい。

●**武器屋まわし**：武器屋に売っているアイテムは新しくゲームを始めるごとに変わる。そこで使われるのが武器屋まわし。何度もゲームを始めてはいいアイテムが店に並ぶのを待ち続けます。ちなみにマルチゲームでは、お店の品揃えがプレイヤー毎に違うので、他のプレイヤーに「お前んとこエリクサー売ってない？」なんて聞く人が現れます。そう言われたら快く買ってあげましょう。

●**フレッシュ！ ミート!!**：恐怖のお肉屋「THE BUTCHER」が叫ぶお言葉。大きな肉切り包丁をもって、新鮮なお肉、つまり私たちに向かってきます。彼の部屋は……。

●**HELL／HELL〈M〉**：ゲームレベルがHELL（最難）で場所がHELL（最深）。つまりDIABLOで最も怖いところを指す言葉。「HELL／HELLへ行こう」という形で使用されます。一度間違えて行ったら、即死、秒殺、瞬殺。そのまま帰ってこられませんでした。アイテムはネットの彼方に。

●**耳狩り〈B〉**：古来より戦の成果を示すものに敵兵の耳が使われてきました。古くは秀吉の朝鮮出兵時、得た耳の数によって恩賞が受けられ、またベトナムでグリーンベレーが敵の耳を削いでいたとかいないとか。そういう訳かどうかは知りませんが、ディアブロでもプレイヤーが死ぬと耳が落ちます。アイテム扱いなので拾えます。街にいる魔女のADRIAの所に持っていくと売れますが、彼女が耳を何に使うのかは不明です。さてはエリクサーの素か!?


キャラクターによってグラフィックが違う。

●**耳コレクター〈B〉**：半分がPK。半分が本当にコレクター。PK組はダンジョンに潜るなりいきなり仲間に斬りつける。その後そそくさと耳を回収。巻物で仲間を生き返らせ自分がコレクターであることを明らかにしゲームから抜ける。これが基本パターン。最近はある程度会話を交わし、かりそめの友好を築いた上で、背中から斬りつける輩もいて始末に負えない。友好的なコレクターは、まず街で「耳の自慢」。そして「公開」（たいてい5個以上）そして「さらに公開」（時に10個以上）。そして「耳をくれ」とせがみます。


●**賞金首〈B〉**：PKに殺された恨み晴らさでおくべきか。という訳なのか、賞金や賞品を掛けられたPKが大勢います。彼らが賞金首。そうした賞金首を紹介したホームページもあって、なんだか愉快です。

●**リングの音**：ゲーム中高らかに鳴り響く「チーン」という音。冒険者たちはこの音を聞くと目の色を変えて地面を探し始める。これは敵がAMULETやRINGを落とした音だからなのです。小さくて見つけにくいのも火に油。戦闘そっちのけで「RINGどうした？」「RINGひろった？」とあせる姿はちょっとカッコ悪いですが仕方ないのです。これと対照的なのは耳を落とした音。「ベチャッ」というイヤ～な音です。

究極にして、最終形。そして次の幕をあける衝撃的ゲーム!!

ウィザードリィから脈々と流れてきたRPGが、今究極の形で極まった。飯田和敏氏の感じるディアブロとゲームの未来とは……。

(有)パーラム
飯田和敏



一目惚れに近い ディアブロとの出会い

ディアブロがアメリカで盛り上がっているというのを聞いたのは、去年の10月くらいでした。僕はずいぶん前に、アメリカのゲーム雑誌で、開発中のディアブロの画面写真を見たんですが、ビジュアルなどの完成度がかなり高くて、単体パッケージとして興味を持ったんです。ですから、そのあと早速ブリザード社のホームページに行ってデモをダウンロードしました。その時点のデモでは、まだ通信に対応してなかったので、スタンドアローンのふつうのゲームでインストールして、立ち上げたらやっぱり絵がきれい。一目惚れみたいな感じで、ずっきーんときました（笑）。それで購入したんです。

ディアブロは、まず単体のパッケージとしての完成度がすごい。同じ作り手としてはもうRPGはいいや、という気分になるくらい、究極の洗練されたシステムだと思いました。最初魔法の使い方とか、アイテムの管理の仕方が独特で抵抗を感じていたんです。でも、1回慣れてしまえば、すごくシンプルな操作で直観的でかなり確立されている。僕等のゲームを作るときの合い言葉のひとつに、マニュアルを読まなくても遊べるゲームというのがあるんですが、そこをクリアしているのは衝撃的でしたね。システムはアクションRPGというジャンルの中で、これ以上の進化はないんじゃないかというくらい完成しています。ディアブロに関しては悪いところはひとつもない。普通のゲームだったら、ここをもう少しこうすれば的なところがあるんですが、それが何も思い浮かばないんです。RPGの歴史の中で、いいとこどりをして洗練されている。ウィザードリィやウルティマ、ローグといった流れの完成形。あの系統樹はとりあえず完成したな、終わったなと。そういう意味で究極だと思いましたね。僕はもうRPG作るのやめようと思いましたよ（笑）。

執着心が生んだ緻密なグラフィック

グラフィック的な観点からは、3Dじゃないのも良いです。最近は猫も杓子も3Dになっちゃいましたよね。僕も3Dでふざけたことをいろいろやって、なるほどなと思ったんですけど（笑）、そういう風潮の中で、コンピュータゲームという基本に立ち返って、あそこまで出来るというのはやっぱりショックでした。うちの樽林（パーラム所属グラフィックデザイナー）が言ってるんですが、一番最初にあの

マップがでたときに、自動生成して、タイリングされているにも関わらず、繰り返しのパターンが全然見えないんです。しかも進んだ先には必ず何かあって、無駄がない。それを感じさせない。特にタウンはすごい。あの書き込みやグラフィックは並じゃないです。その執着心が日本のゲームとは違いますって。だから、僕もその究極さに惹かれてずいぶんやりましたね。仕事しなきゃとか帰りたいよぉと思いながらも、やっている。あと1階あと1回って。

次世代を担うネットワークゲーム

で、ここから、本題に行くわけですけど、もっとすごいことにディアブロは、究極にして最終形でありながら次のステップの幕を開けているわけです。それがネットワークということなんです。

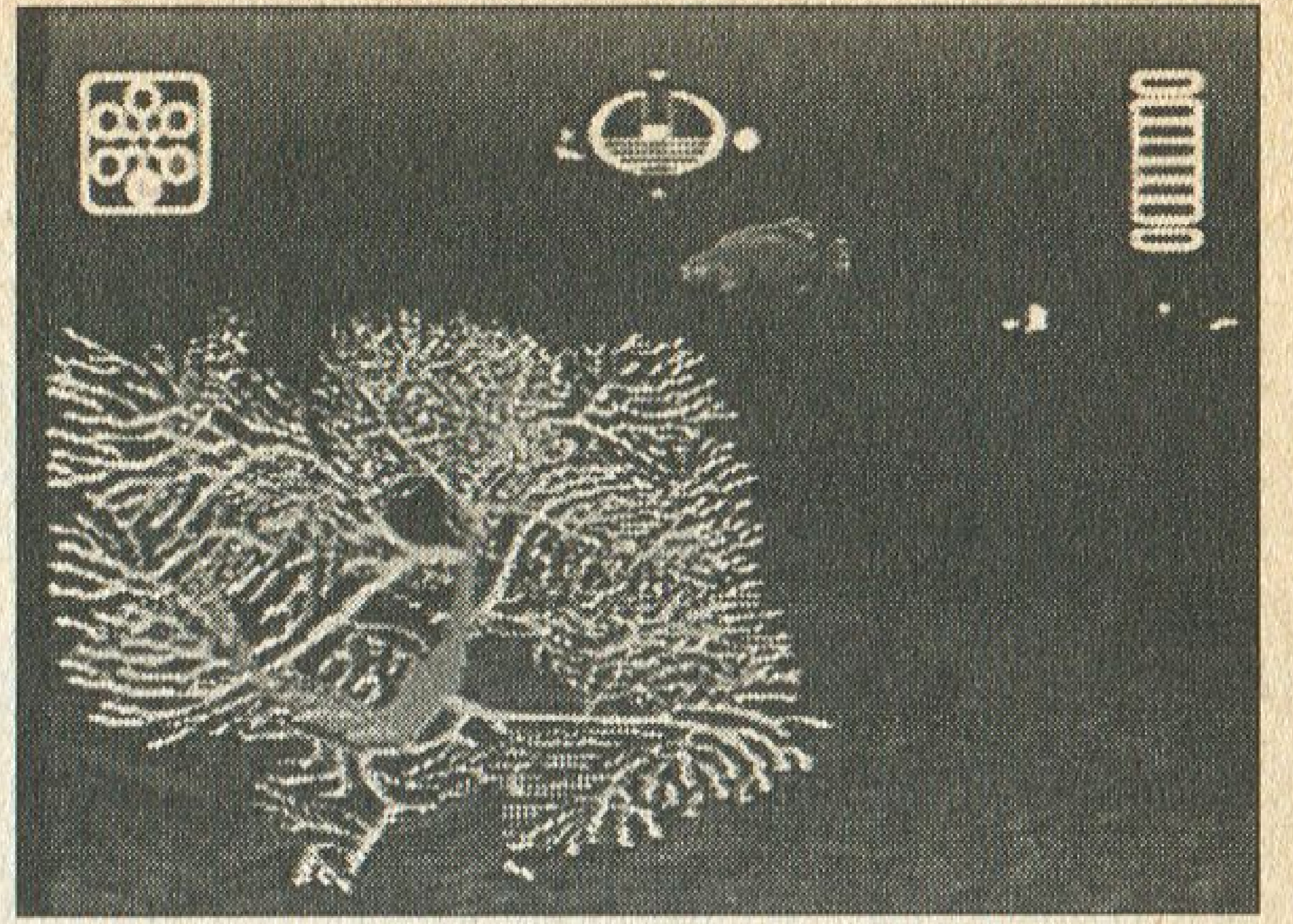
ここで、ネットワークとゲームとの関係性について、僕が所属しているパーラムでは、ネットワークのことをずっと考えて来たんです。それは僕が会社を辞めた理由のひとつでもあったんですが、もうネットワークやらなきゃだめだという気持ちが強かったんです。ただ、会社の進み方ってネットの進歩に比べると遅いんですよ。だから会社を辞めて、ネットワークの仕事をやろうと思って。僕1年間ぼーっとしていたように思われているんですけど（笑）、結構ちょこちょこインターネットの仕事とかやっていたんですよ。パーラム制作のネットワークゲームがいま2本あるんです。内容的にはシングルプレイだけになってしまったので、課題も残っているんですが。

「アクアノートの休日」の続編は質的転換を

ネットで遊べるゲームを考えだした出発点は、「アクアノートの休日」を作った後に、仮想空間の中で散策をして遊ぶというゲーム性で「2」を作るとしたらどうしようという話をしていた時に始まったんです。マップ変えて、潜水艦の種類を変えて、魚を変えて「2」になるとしたら、それはアップデートにすぎないから意味が無い、質的転換をしないとダメだろうと思いまして。バーチャルな空間をマルチユーザーで共有するという世界を目指してたんです。

それはどういうことかというと、ゲームの中でものすごく不確定な要素を導入するということ。ゲームを作るときのむなしさのひとつにある、所詮お釈迦様の手のひらの上を踊っている閉塞感を突き破るためには、マルチユーザー的な空間しかないという考えがありました。モニターの向こう側に電話線でつながっているどっかの人がいて、この人は、実は人格をもっているけど、こっちで遊んでいる人には分からない。アルゴリズムプログラムで動いているものと、人の動かしているもの。舞台があって、観客がパフォーマーである。両義性が存在するわけですよ。だから、遊んでいるつもりが見られているとか、見ているつもりが見られているとかね。巷で流行るネットワークゲームはどうしても対戦とかが多いんですがコミュニケーションという現実世界の延長としてやってみたい。将棋をネットでやるとか、愛の語らいをネットでやるとかいう感じになってくると思うんです。そこに、本当の意味でゲームとかコンピュータを介在させたときに、どんな面白いことが起こるのかなといったら、さっき言ったように、観客でありながらパフォーマーになってしまう。その逆とかね。僕らは作り手として、ネットワークを通じて自分たちで作ったベースの世界が、何人もの人の手によってどんどん変わって行くということに喜びとか面白さを感じるんです。視点も変わってきますしね。そういうって僕的にいうと、彼岸の道なんです。まさに次のエンターテインメントだと思うんです。それは、結局このリアルな現実そのものというか、その関係の中で、ひとつのドラマが起こったりするわけです。何かを共有していて、だけど、何かを共有できないみたいな、いろんな複雑なことがあって。僕はアーティストですから、そういう訳わかんないことを考えてわくわくしたりするわけです（笑）。

それで、「アクアノート…」の



飯田氏の一作目「アクアノートの休日」。実験作である。
© ARTDINK

ネットワーク版というものを目指していたんです。その過程の中で、ホームページで連載している「ゲームやってます」という企画を続けていたりするんです。インターネット版アクアノートっていう構想そのものは、去年にすでにアイディアだけなんですけど発表しているんです。本当は来年とか再来年とかに作りたいなと思っていたんです。そんな私たちの目の前に、見かけは究極のロールプレイングであり最終形だけど、ネットワークの次の一手を示しているディアブロが現れてしまったということに、同じ制作者として、ものすごい衝撃と悲しみを感じているんです。

社会を形成しているゲーム、ディアブロ

ディアブロはすでにネットワーク内で社会を形成してますよね。ルールとかが自然発生して、暗黙の了解というか、タウンでみんな装備外しておいたりするじゃないですか。「とってもいいのかな」と思いつつも、いやこれはこの世界のルールなのかもしれない、マナーとして取っちゃいけないのかな、とかね。いろいろ考える。そんなゲームは他にないですからね。モラルとかマナーといったことをすごく考えさせられるというところが面白いと思いますね。

　ネットワークゲームはゲームを新しくするんです。ゲームが新しくなるということは、ゲームを遊んでいる僕等の生活も何か変わる。それは、差別意識がなくなることなのかもしれないし、認識の変化が生まれることかもしれない。実際ディアブロをやっていて僕、女のふりしてやるのが大好きで（笑）。ローグを使ってるんですが、女優気分を味わいましたよ（笑）。だから、自分の中の女性的な部分とかがあることが分かるわけで、そういうのをネットの中で解放してやることで、それを認識したり。女的な自分はこういう場面ではこういう行動をとるんだな、ということがよく分かったりするんですね。プレゼントもらっていきなり逃げちゃったり。「塾行かなくちゃ、さよなら」とかって途中で消えたり（笑）。そんな女性性というのがよく分かって、普段の生活の中でも意識できるようになりました。アニマ、アニムス、という、自分の中の女性部分を解放してやることがいい！と思うんですよ。楽に生きるためにはね（笑）。これが、BBSとかでネットおかまになると、罪が重いじゃないですか。ところが、ディアブロみたいなゲームの世界だと、割とみんな演じているということが前提だから罪は軽いと思いますし、いいんじゃないかなと。僕は女ですよ。ディアブロの世界では。だって怖いんだもん、ダン

新しい可能性を秘めたネットワークゲームの魅力

(有)バーラム　グラフィックデザイナー　樽林隆夫

大学が武蔵美だったんですけど、ネットワークアートを専攻していたんですよ。その時、ネットワークについて自分なりに考えてたんですけど、表現として絵画、写真、演劇、映画、という流れの中で、ゲームというのはその次にくる表現のメディアなんじゃないかと思っています。それで僕はこの世界に入ったんです。やっぱり映画までは観客と演じ手の間にスクリーンであったりと壁が、あるんですけど、ゲームというのは、それがない。中に入ってくるんですね。で、さらに、ゲームの中でも、ネットワークというのは、重要な位置にある。社会そのものを表現の中に取り込んでしまうような可能性を秘めていると思っています。



ジョンとか（笑）。

パッケージからネットワークへ

MITの、ネグロポーラという教授で、インターネットを推し進めている偉人がいるんです。彼は、「アトムからビットへ」という言葉をずっと提唱していて、僕等はそれにすごく賭けているんです。アトム、物質からビット、非物質なものへ、人間の産業の転換があるということを言ってるんだけど、僕もそうだと思うんです。この意見に関しては、賛否両論あるんですが、僕等はそっちに賭けるわけですね。その流れで考えていくと、まさにテレビゲームというのを、流通、問屋とかを通して売り買いするというのは、「どんなこっちゃ？」みたいなばかばかしさすら感じる。ところがサテラビューは取り扱い中止とかされてて（笑）、我が日本では遅々として進まなかったりするじゃないですか。ディアブロにしてもクエイクにしても、アメリカのものでしょ。日本でやっているネットワークゲームって何だろうな、と思ってしまいますよね（笑）。だから、次のステップとかは、問屋とかCD-ROMとか、そんな煎餅みたいなもの使わない。焼いたとかいうじゃないですか。そんなかっこ悪いものはいらない。NCというのがあって、ネットワークコンピュータ構想というのをオラクルがやってて。インターネットの端末に特化したコンピュータというのがあるんですけど、そういう風に移っていくのが、次のステップだろうな、と思うんです。配布されたものは、それ以上変わることはないんですけれども、例えば、ディアブロは今3バージョン目ですよね。あれは、勝手にアップデートされるでしょ。驚きますよね。そういうパッケージではない手軽さ、自由さの可能性がありますよね。

結局、クエイクが第一のネットワークゲームのひとつの方法論というか世界を提示したことは間違いなくて、で、別の世界観を提示した作品として、ディアブロだったんですよ。僕はもう一種類くらいあると思っています。それが僕たちがやろうと思っているものです。たとえばそれは、ディアブロを例にとれば、モンスターにもなれるディアブロ（笑）。ダンジョンの壁にもなれるディアブロ。トラップになれるディアブロ。自分がダンジョンでずっと待っているんですよ。だれかが来たら、落とし穴を開いたりする。何にでもなれる。それを僕等は考えていて。考えているのはみんな考えているんでしょうけど（笑）、実際誰が作れるかは競争ですから。頑張らないといけないなと思ってます。

そんなところじゃないでしょうか。ディアブロについては、シングルプレイとしての完成度、ネットワークのおもしろさ。そして次は、ダンジョンにもなれるネットワークだ!! それは僕等が作る！ こういう流れですね。

（談）

プロフィール
飯田和敏
(いいだ・かずとし)
ゲーム作家。アートディンクのディレクターとして「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」を発表。その後突然の退社を表明。現在は（有）パーラムを設立。JAVAを使ったネットゲームを発表するなど、新たな創作活動を行っている。

サイバーネット空間における"戦争" 史上最強のゲームクエイク



プレイする人間の全てが問われるゲーム、クエイク。チートが横行するディアブロよりより純潔で激しく熱い。渋谷氏は言う「これこそまさに究極」と……。

渋谷洋一

今年はゲーム元年 記念すべき年だ

今年はゲーム元年だと思うんですよ。ネットワークによってゲームが変わるという意味で、ハードウエアとウエットウエアとソフトウエアが全部揃った年なんです。マシンの性能が上がって、ネットがユーザーに浸透してきて、状況が整って、そして優れた対応ソフトがリリースされた。その記念すべき作品がクエイクなんですね。システム的に言えばドゥームなりがすでに出てましたが、ハードの性能であるとかサーバーの問題であるとかがあって従来のゲームの枠を逸脱するには至らなかった。でも、クエイクは違う。ディアブロに関して言えば、僕はちょっと違うと思うんです。弱いんですよクエイクに比べて。ハードウエアっていっても、せいぜいCD-ROMの倍速の速い遅いくらい。それになによりチートすればおしまい！ っていう部分が。チートした瞬間ゲームオーバーになる。マンガや映画のキャラクターでもない現実の人間なのに、そこまで汚い人間がいるんだっていう事実が信じられない。しかも、何したってチート野郎が一番強い。最強。そういうクズどもが蠢く暗黒空間でどこまでアジアの純情見せれるかってことでしょう。哀しいですよね。ゲーム性にしても初めてRPGをやった人間ならまだしもウィザードリィなりローグなりがあって僕にはもう古く感じます。なにより今この時どうしてもやらなければならないものではないと思う。ネットゲームと言われれば、逃げ道はあるけど、それでも弱いですよ。でも、クエイクは掛け値無しなんですよ。

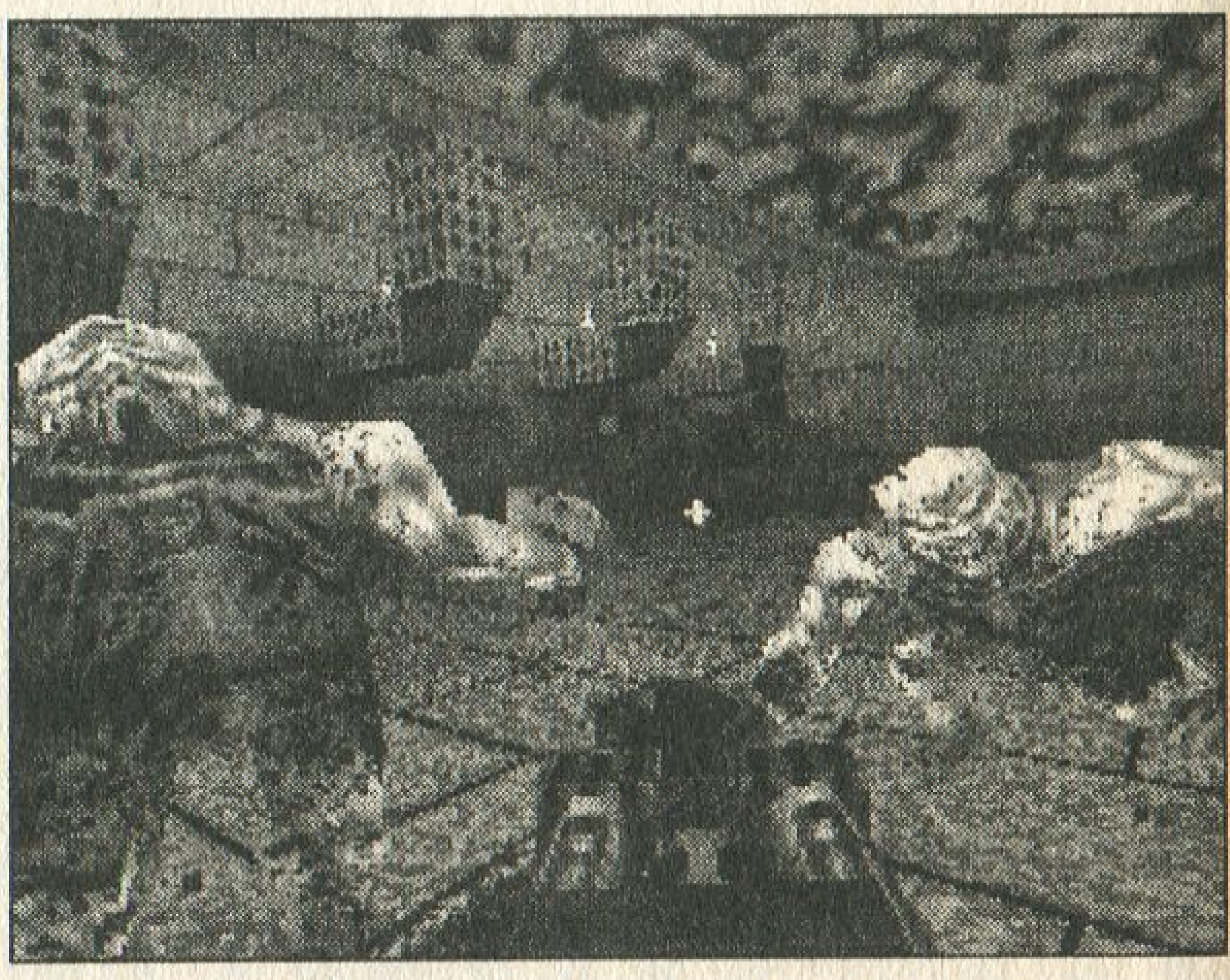
生まれ、環境、才能…全てが問われるクエイクというゲーム

クエイクはスポーツじゃないんです。感覚的にもクエイクにおけるサイバーネット空間は戦場であり、戦争なんです。対人であり、さらに撃って避けるというシンプルなゲーム性。その中に入ってしまえば、自分が待ってようが走ってようが弾は飛んでくるし、ハメてるとかハメてないとかそういうのどうでもよくて。当然サーバーやマシンの速さも絡んできて、アンフェアも存在する。だから勝つためには、金かけて速いマシンを買って、少しでも近いサーバーに入って。リアルなんですよ。今まで全てのゲームはせいぜい要求されるのが頭とコントローラーを握ってる手先だった。でもクエイクの場合はそのマシンの前に座っている人間の全てが要求されるゲー

ムなんです。それは例えばF1みたいなもの。マシンを良くして、ドライバーを良くして、生まれも良くなければならない。ブラジルの金持ちに生まれなければセナもいなかったみたいなね。クエイクにもサーバー側で通信速度を調節して同じ条件で戦うゲームがありますが、それは違うと思うんですよ。誰もが同じ環境で平等にしてなんていうのは、もう飽き飽きですよね。例えば、貴方は私より弱いからハンデを付けて私はショットガンしか使いませんとか。そんなのは嘘ですよね。本当の戦いじゃない。弱者をバカにしている。格闘技も同じですよ。ルールを決めて金的がダメだとか、そんなのどうでもよくて、本当の強さとは生まれながら身長2M以上ある怪力の怪物みたいのがぴしぴしっと殴ったら、相手が吹っ飛んじゃったみたいなのが凄いんです。クエイクには嘘がない。だから戦争。クエイクはまさに戦争なんですよ。生まれ、環境、才能、マシンスペック、そういうしがらみ全部含めて勝負。それがクエイクなんです。だから本気じゃないと勝てない。それでも、最後にはその人間の資質による部分があるから、どんな汚い奴らにも勝てる。そこがディアブロとは違うんです。

肉体の要求を全て無視して闘争本能をかき立てる

僕がここまで入れ込んだゲームは初めてですね。やりすぎで白内障にはなるわ体重はがっくりおちるわ、もう酷いものです。それでもやめられない。肉体の要求なんて聞いてるヒマないんですよ。プレイしていて闘争本能が落ちることはしたくないんです。食事も生活も全て放棄してます。初めてクエイクと出会ったのは、去年の9月。立体的で陰影の使い方がうまくて、デモを見たとき衝撃が来ました。何か予感めいたものを感じたんです。それでインターネットに繋いだら、そこには戦場があった。最初はよくやられました。これじゃダメだと思いまして、シングルプレイの最難度のナイトメアをプレイし始めたんです。それがメチャクチャきついんですよ。で、一度電源落としたら二度とやらない様な気がして、クリアまでぶっ通しでやったんです。クリアした時すでにもう体はボロボロ。それでも精神力の高まりでずっとやり続けましたね。さすがに白内障で目が膿んだときは今日は1日3000人殺さないと気が済まないというところを300人くらいにしようかな、なんて思いましたけど。



グロテスクで殺伐としたゲーム「クエイク」。

ウソくさいディアブロのコミュニケーション

コミュニケーションという意味で言えば、ディアブロでやってるチャットなんてコミュニケーションじゃないですよ。チャットなんて誤解も生まれるし、電話なり会って話したほうがずっと気持ちが伝わる。クエイクのコミュニケーションは戦いなんです。殺し合って、その中で感じあうような。あんなヒゲ親父のキャラクターで撃ちあうようなことしか出来なくて、なのに相手の気迫とか熱意が伝わってくる……。容姿も男か女か分からない。そんな何も分からない世界でかっこ良く見せるのは、かなりカッコいいことなんですよ。だからこそ、今やるゲームなんです。今後どんどんコンピュータの性能が上がってきて、インターネットの通信環境もよくなって来ると、必然的に、例えばリアルワールド（現実）の顔をトリミングしてテクスチャーにしてキャラクターに貼り付けて、自分の声もリアルにしてみたいな世界になって行くと思うんです。そうすると、逆に心むき出しの世界からサバイバルゲームみたいなものと変わらなくなってしまう。だからこそ、今貴重な時間だと思うんですよ。相手の顔が見えて、声が聞こえてと

いうところに必然性がいってしまうから……。それはそれで楽しいとは思うんです。でも、得るものがあれば失うものもあるんです。

ディアブロはとにかく汚い。そういう部分、匿名性に守られた部分でカッコイイというのではなくて汚いことをする。そういうクズが多いんです。心がむき出しになる世界だからこそ、そんなクズ野郎に勝たせるわけにはいかないんですよ。ディアブロの場合はチートをしているそういう奴らが勝っちゃう。クエイクはテクニックとセンスの問われる度合いが高いんで、排除出来るんです。

汚い奴らは基本的に弱いから徒党を組むわけですよね。で、集団でキャンパー（注）になって、マジメにやろうとしているプレイヤーを排除してしまう。そんな奴に事実上席巻されて、せっかくのサイバースペースが汚されるんですよ。我慢出来ないですよね。そんなクズ野郎は根絶やしにして、そのDNAまで叩きつぶしたい。そういう考えでAP9というチームを作ったんです。

AP9はじゃあ誰が一番強い？って聞かれたら、全員が俺だ！って答えられるようでなければダメだと思うんです。お互いがお互いを認め合って、あいつならあそこのサーバー任せてもトップをキープ出来るというのでなければダメだと思うんです。AP9は普段からチームを組んでる訳じゃないんですよ。沈めなければならない対象が現れたときだけ共に戦う。そういうチームですね。だからもちろんお互い戦い合ったりします。

ただ、ディアブロのHELL／HELLは楽しかったですね。あそこをクリアしてようやく分かったんです。ウオーリアーの楽しみを。それぞれの戦い方みたいなものをね。お互いのレベルが結構あって、自分の力が信じられて、かつ相手の強さも信頼出来る。それで初めて始まりますよね。（談）

プロフィール

渋谷洋一
（しぶや・よういち）
1967年10月1日生まれ。フリーのゲームライターとして活躍。攻略本の監修、ネット関係の単行本の執筆など幅広く活躍。代表作「バーチャファイターマニアックス」「インターネットマニアックス」（アスペクト刊）。今はクエイクオンリーのゲーマー生活を全うしている。

AP9とは

正式名称「ATOM-CPILE999999999」。メンバーは「HIGH-ROLLER（渋谷洋一）」「ZERO-COOL（平井信幸）」「MI-S（三須隆弘）」「kk.miracle（野口豊）」「BUNBUN-MARU（篠原元貴）」「YUKI-KAZE!（工藤浩司）」の6名。その活動理念は次の文章に集約されている。「世界に拡がるすべてのクエークサーバーを解放せよ！／インターネットという名のサイバースペース。イメージが飛び交う自由界（フリーサイド）。国籍も人種も職業も経歴も年齢も男も女も外見も見えない、美しく純粋なる理想世界。クエークという革新的ゲームは、その世界を物理的にも論理的にもクエークサーバーとして、侵食し続ける。そこは問答無用の戦場と化し、プレイヤーに興奮と緊張を与え続けている。しかし昨今、クランだのチームだのと集団化し、組織的にクエークサーバーを制圧し、支配しようとする族が横行しはじめている。肉体の介在しない精神世界、それがサイバースペースだ。卑劣な心と感覚を持つ弱く汚い奴等は、自然と徒党を組む。そこをてめえたちの居心地のいい場所とするためだ。狂犬どもの集団リンチに屈し、クエークサーバーを明け渡しては、決してならない。さすれば、クエークサーバーのみならず、サイバースペース全体の将来は未来永劫、闇に包まれ、その世界は醜く下劣な下衆地獄となるであろう。組織的暴虐には、組織の力で圧するしかない。鬼とあっては鬼となり、悪魔とあっては悪魔と化す。

ふだん我々ひとりひとりは、信ずるものを己の心の中に持ち、決して徒党を組まず、各々勝手気ままに戦う。それぞれの道を、己に誓いし業により、魂に磨きをかけるもの。それぞれは、流離いの放蕩者や流浪人である。だが、悪の集団が暴虐を行う限り、我々は集結し、団結する。そのとき我々は、服装を統一し、AP9と刻まれたバッジを、その名にかざす。悪絶斬。悪は絶対に斬る。

我々は悪のある限り、何度でも蘇り、それを根絶やしにするまで戦い続ける!!

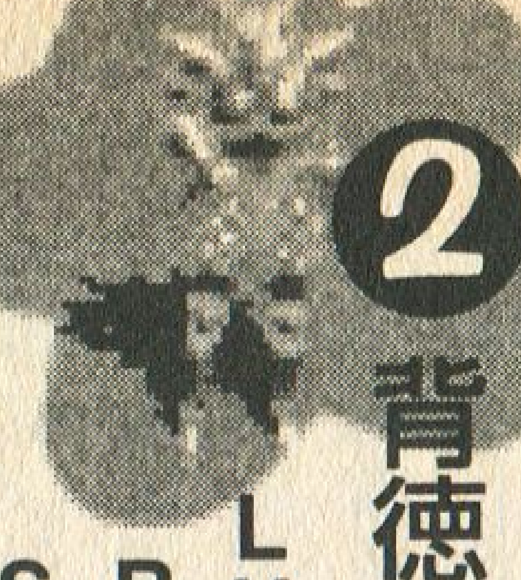
しかしながら、悪の組織は世界に拡がり、同時多発的に暴虐を繰り返している。ATOM-CPILE 99999999。9十9億9千9百9十9万9千9百9十9発の核弾頭搭載ミサイル。この名は、世界の同時多発的に起こる悪行を、一度に完全に成敗しようとする意気込みと願いを込め、つけられたものだ。我々の手で、悪に天誅を下すときが来た。下衆な悪童よ！　正義の熱線からは、逃れることはできない。」

（Tri6ホームページより転載）

（注）キャンパー：マップ上に存在する一定の安全な場所に隠れて、他のプレイヤーが来るのを待っているプレイヤーのこと。かなりイヤな戦い方である。

Tri6はクエイクを始めとしたネットワークゲームの為のホームページ。ＡＰ９も紹介されている。http://www.jp.tri6.net/

バトルネット日記



②背徳の日々

LV30 ROGUE SCARY

コンニチワ。サッキ、ゾンビニコロサレマシタ。ナニカクダサーイ。当時、町中で一番打った文章である。当然ウソ八百だ。

ゲーム当初、私は人の情に訴えて物乞いをする背徳の日々を送っていた。

そしてついに、外国のチャンネルにも足を伸ばしていた…。

とある日、私はフィルノアという良心の固まりの様な戦士（LV27）に出会った。「本いる？ これ装備するのにSTR30いるけど大丈夫？」さらには、私がLVアップすれば、NICE PLAYと褒めてくれる正にいい人。しかし小一時間もすると、私は余りにも献身的な彼を疑うようになっていた。何か裏があるのでは？ 盛り上げといてPKするのでは？ 腐った思いがもらった武具の装備をためらわせる。

「なんで装備しないの？」

私の外見が変わらないのを不思議に思ったのか、彼はこっちを見たまま話しかけてくる…。ダメだ。急に私は、今まで起こした数々の言動が恥ずかしくなった。そして、薬切れにかこつけて町に戻りたいと全員に告げた。

町に着くなり、それまでウソ八百言って手に入れた全ての武具を売り払い、弓をやめ、一本の剣を買った。マナ切れで迷惑を掛けないよう薬も十分買った。そして、最後に彼からもらった鎧をゆっくりと装備していった…。

しかし、区切りが良い事から、その日はお開きとなってしまった。

2日後、再び同じ所に二人はいた。彼はLv30と、一層たくましくなっていた。自分はLv5である。未だ守られながらの冒険、ドキドキする事は多い。「LADY FAST」といって前をゆずる。その一言が何よりもウレシイ。

5日後、もはや冒険よりも、その後のトークの方が楽しみになっていた。

戦：「窓の向こうに雪が見えるよ」

私：「見てみたいな」

何気ない会話が楽しい。

1週間後、今日も気付けば朝の4：30。さすがに眠い。今日も彼と2人だけになっていた。

戦：「GOOD GAME」

私：「I THINK SO」

戦：「…」

私：「I LIKE YOU. SEE YOU NEXT G…」

戦：「I LOVE U!」

私：「…AME. BYE」

戦：「NEED YOU!!」

えっ!? 途端に頭が真っ白になる。

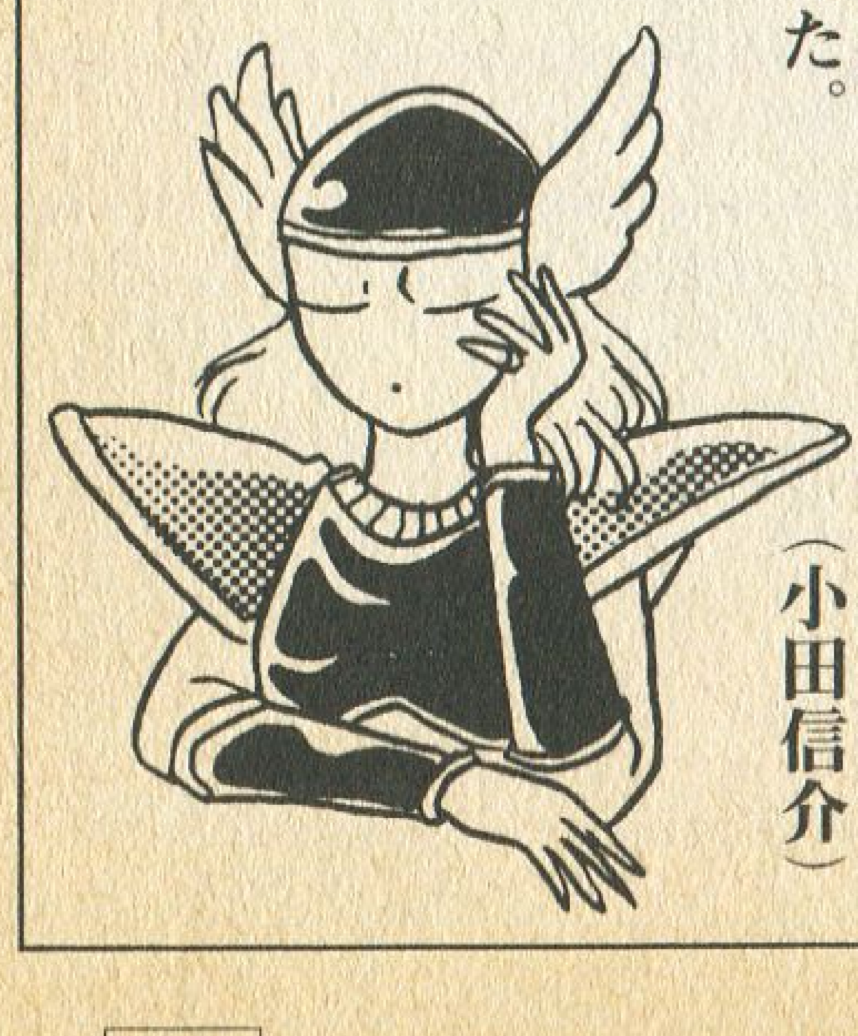
それから忙しく10日もゲームから離れていた。彼と遊ぶために入ると、見知らぬ魔法使いがWISPERで「LOVE U」と送ってきた。それは、今思えば彼の2ndキャラだったのかもしれない。その時、私は無視していた…。

さらに3日、彼（戦）と遊ぶ機会に恵まれた。彼は他のプレイヤーと決闘を楽しんでいた。しかし他のキャラをなぎ倒し、そのまま何のためらいもなくザクザクと私を斬りつけてきた。悲しくて剣など振れない。私は耳を取られた。

次の日、ネットに入ると「女王様だ！」と言われた。それは、初めてネットで遊んだ時、私がウソ八百を並べて貧窮の地に落とした戦士であった。

神様のひどい仕打ちにたちまち胸が一杯になり、私は剣を置く決意をした。

（小田信介）



イラスト：さいとーあゆみ

高橋ピョン太編集長の
このゲームやらなきゃダメでしょ

インターネットの普及によりやっと来た「ネットワーク元年」。そこに登場したディアブロはいきなり究極を見せつけた!?

ログイン誌編集長
高橋ピョン太

やはり真剣勝負の代償は『耳』

1959年6月、フライングニードロップ(プロレス技)の考案者キラー・コアルスキーは、その大技によって対戦相手ユーコン・エリックの左耳を削ぎ落とした。古くからの格闘ファンには、かなり有名なエピソードであるが、その日以来、キラー・コアルスキーはステーキが食えなくなったという事実も、これもまた有名なエピソードである。この試合の一幕から学び取れる教訓が、耳削ぎによってステーキが食えなくなった男の末路ということではないということにご注意いただきたい。いつの時代も、真剣勝負の代償は『左耳』なのである……。

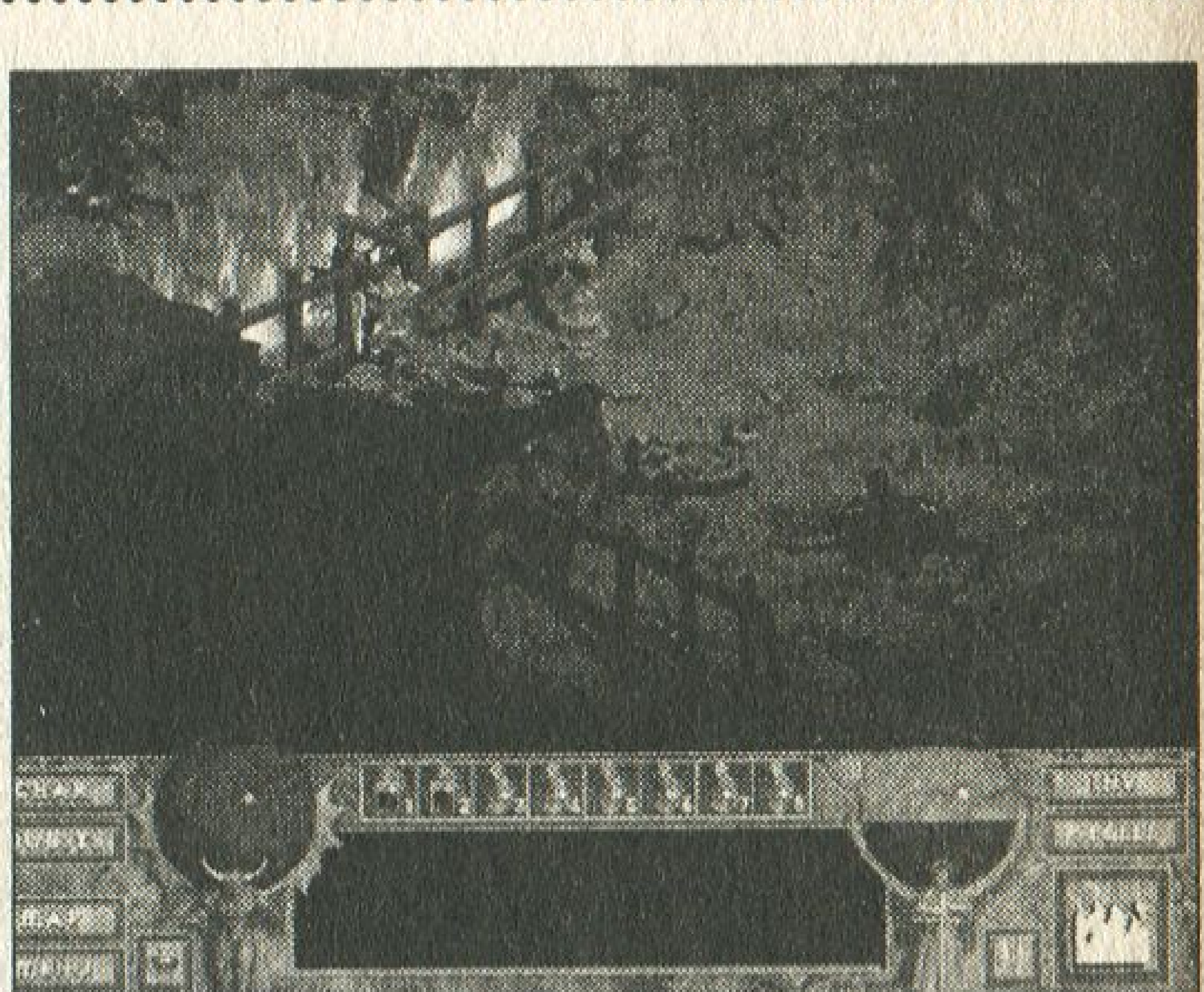
偶然にも「Diablo」というゲームでは、負けたものは左耳を削ぎ落とされる運命にある。いや失礼、それは偶然ではなく必然である。なぜならば、このゲームこそデジタルネットワーク社会における真剣勝負だからだ。悲しいかな私、高橋も、かつては二度三度耳を削がれた経験がある。もちろん、「Diablo」上での話だが、この世のどこかに『EAR of PYONTA』というアイテム、つまり私の耳を持ってニヤニヤしている輩がいるはずなのだ。もっとも、対戦した相手のほうではそんな耳は邪魔だからというので、とっくのとうに私の耳は捨ててしまっているかもしれないが、削がれたほうとしては、一生忘れない屈辱である。なんてったって、真剣勝負でやられたんだから……。

いやはや長い前ふりでしたが、いまだ「Diablo」を体験したことない人には、皆目わからない話で誠に申しわけない。しかし、今どき「Diablo」をやれない人もいるなんて……、いい気味。というのは冗談ですが、このゲームばっかりは、やらないとダメでしょ。少なくともデジタルメディアに携わっている人、特にゲームを作っている人、作りたいと思っている人は、絶対の絶対にやらないといけないゲームだと思う。持ってるパソコンを質に入れてでもこのゲームは買え、って感じ。いやいや、ホント。ゲーム批評が究極のゲームって宣言していることだけはあるはずだ。ま、あんまり褒めても、反骨精神旺盛な方々を逆に刺激して、そんなにみんなにいいって言われると、かえってやりたくないな、ということになってもこまるし……。褒めすぎ禁物なので、ここで褒めおわり。



「ネットワーク元年!」にやってきた究極ゲーム

ここ数年、『これからはネットワークゲームだ!』というのが私の座右の銘なのですが、『これからは』と言われながらも、久しく同じ状況が続いてしまっている。最近は、ネットワークゲームはこれからだ! と言う言葉に代わってもおかしくない立場に追いやられ、挙句の果てに、ネットワークゲームは遅い、ネットワークゲームはお金がかかる、ネットワークゲームは面倒、というレッテルまで貼られるに至ったのであります。そりゃー無理もない。ネットワークゲームは始まったばっかりだし、核となるインターネットだってようやく話題になり始めた程度だし、こういうものは積み重ねることが重要なんですから。ま、言うなればネットワーク元年と呼べる時代がようやく来た、と思ったほうが自然なのではないかと思ったわけ。ところがどっこい、そのすべてを一蹴させてくれるゲームが、突如として現われたからビックリ。ネットワーク元年にして、究極のゲーム登場と言っても過言ではない「Ｄｉａｂｌｏ」が登場してしまったのだ。あ、なんかこれって褒めてる? ちょっと褒めてるような気もするけど、そんなことはないぞ……。とにかくビックリだ。何がビックリかというと、このゲームにハマってしまった人の行動が尋常じゃない、というあたり。こいつはまさに悪魔のゲームである。かく言う私も、恥ずかしながら思いっきりハマった。なぜか一度ゲームを始めてしまうとこいつはホントに寝食を忘れてプレイしてしまうことになる。大の大人が寝食を忘れて、仕事も忘れて、家に帰るのも忘れて……、とにかく遊んでしまう、そんなゲームなのです。ま、誰でも一度や二度は、買ったばかりのゲームで、ついつい徹夜してしまった、なんて経験は珍しくはないと思う。しかし、そんなんじゃなくて、こいつはもっと凶悪だ。これでも、一応私はパソコンゲーム誌の編集長という立場ですから、どんなに面白いゲームにハマったところで、



マルチプレイの楽しさは、時間を忘れ、仕事も忘れ、もう大変。

締切がくれば、そこではきっぱりとゲームをやめ、まずは原稿を書く。とにかく仕事を優先する。プロである以上は、そんなことは当たり前なんですけどね。ところが、このゲームでは、はっきりいって自分をコントロールできないから不思議。ま、悪魔のソフトだからしかたがないんですけどね。ついついゲームを立ち上げてしまう。立ち上げてしまったら最後、かなり体力が消耗されるまでやめない、いややめられないのだ。特にやばいのが、あと1、2時間もあればその仕事は終わるな、というレベルの仕事を抱えているとき。これは、かなり危険だ。現実逃避という魔の手が、つい「Ｄｉａｂｌｏ」を立ち上げさせてしまう。実際にそういう状態で金曜日の夜を迎えていたある日の私は、ま、2時間あれば原稿は終わるし、明日は土曜日だし、万が一原稿が終わらなくても、土、日に休日出勤すれば仕事はちょろいし、なんて軽い気持ちで「Ｄｉａｂｌｏ」で遊んでしまったら……、結局、月曜日の午前中までその仕事を抱えていた、という笑えない自分がいた。なんでそんなにハマるのかって? そりゃーやっぱりネットワークゲームだからでしょ。なんてったってマルチプレイヤーゲームだから。

金曜日の晩から月曜日の早朝までゲームをプレイした結果、自分のゲームキャラクターは、レベル29に成長する。「Ｄｉａｂｌｏ」の場合、レベルが20を超えたあたりからだんだん成長も鈍り、レベルをひとつ上げるのにもかなり苦労をする。この日の早朝のうれしさは、レベルが上がったから、という単純なこともあるが、実はもうひとつ29というレベルには私なり

の大きな理由があった。それは、同じ編集部内でプレイをしている他の「Ｄｉａｂｌｏ」プレイヤーたちのレベルに、ようやく自分のキャラクターも追いついたからなのだ。くどいようだが、悪魔のソフト「Ｄｉａｂｌｏ」は、マルチプレイヤーゲームだ。編集部内ＬＡＮに入れば、必ず誰かしらダンジョンに潜っているやつがいる。潜っているやつを見れば、なんだ三宅じゃないか、おお原田も大沢もいるな、なんていうことになる。そうなれば、当然、やつらのレベルが気になる。むむ、やつらは俺よりレベルが4つも5つも上だな、ということになる。それってかなりくやしい。くやしいから、自分もまたレベルを上げるために、新たなるダンジョンに潜り、またさらなる精進に励む、ということの繰り返しになるわけである。はっきり言って「Ｄｉａｂｌｏ」のプレイヤーレベルは、仕事のさぼり具合に比例する。レベルの高い人間ほど、仕事をせずにプレイしていたという証になるのだ。くやしいから編集長の特権で、三宅や原田のプレイヤーレベルを、ボーナスの査定にも反映させようという暴挙で、なんとなく憂さを晴らすという、冗談のようなホントの話でなおもまたキャラクター強化に精進することにする……。



弱肉強食の世界。アイテム次第でキャラクターのルックスも変わる。

仮想社会が生み出す痛くない現実社会

というわけで、「Ｄｉａｂｌｏ」の本質を垣間見てもらえたでしょうか？　基本的には、物理的なレベル上げゲームというよりは、相対的なレベル上げゲームになっているというあたりが、ネットワークゲームならではという新機軸なんですよね。ま、コンシューマーの「ＦＦ」や「ドラクエ」でも、レベル上げ競争にはなるけれど、実際のところ、そのキャラクターどうしがぶつかりあって冒険しあうなんていうことはないわけで、つまり他人のレベルなんていうものは単なる自慢の種でしかないという現実があるわけですよ。なぜならば、その自慢できるレベルというのは、あくまでも仮想社会での話で完結してしまうわけですから。ところがネットワークゲームは、仮想社会という器の上でも、人が集まってくる分、実は現実社会と同じ問題が生まれてくるという、なんとも奇妙な新しいタイプの社会問題が生じる。で、それら現実的社会問題を解決するのが各プレイヤーが操っているこれまた仮想のキャラクターという、摩訶不思議な体験ができるという、非常に魅力に満ち溢れた社会経験ができるわけなんですね。私的には、『仮想社会が生み出す物理的には痛くない現実社会』と命名したいんですけどね。ま、こんなこと言ってると、デジタルセンスのない旧世代の知識人たちには、コンピュータ世代の若者たちの仮想現実への逃避、なんて感じで批判されそうですけど、ネットワークゲームの持つ面白さ、恐ろしさって、これは実は新しい感覚ですよね。

さて、仮想社会が生み出す物理的に痛くない現実社会とは、いったいどういうことなのか、もう少しその神髄に迫ってまいりましょう。まず、「Ｄｉａｂｌｏ」をプレイしていて必ず思うことは、自分より強い敵とは、あまり戦いたくないという気持ち。これは相手が人間であろうがダンジョン内のモンスターであろうが同じである。血気盛んな年頃のプレイヤーも、相手と自分のレベルが圧倒的に違えば、それはやはり強い人とはなるべく穏便に済ませたいと思っているはずだ。まさに弱肉強食の世界を体験することになる。かなり強い人になると、逆に弱い人には相当親切だったりもする。自分の持っているアイテムをくれちゃったりする勇者も少なくはない。そんな人は、その仮想社会の中では英雄になるよね。やはり人

究極のゲーム、ディアブロ



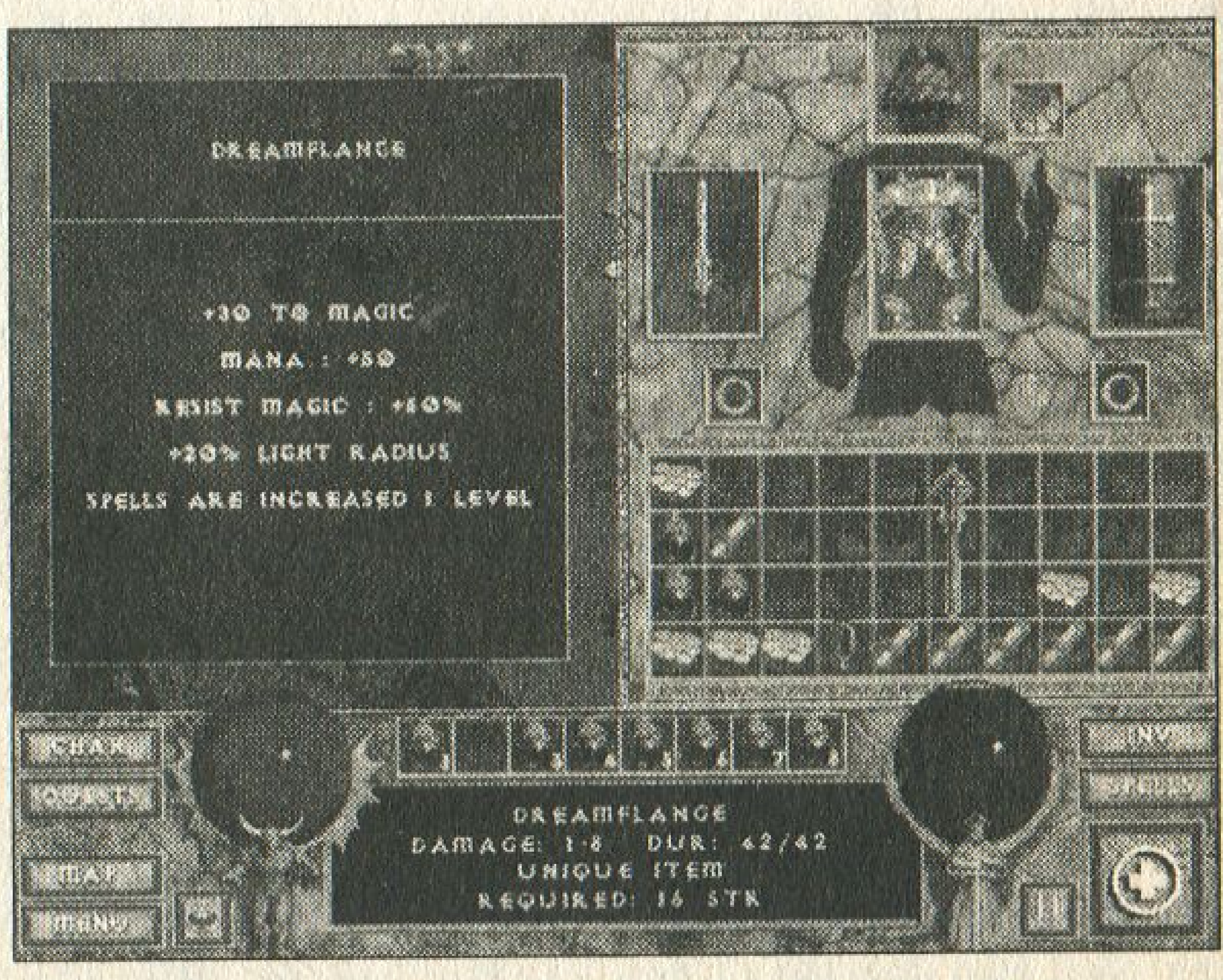
デジタルソフトウェア総合情報誌ログイン。先日創刊250号を達成した。内外を問わず面白いゲームを大特集してくれる、日本のPCゲームリーディングマガジン。

が集まるところ、現実であれ仮想であれ、社会的秩序は生まれるものなんだ。しかし、ゲームではここからがまた面白い。あくまでも仮想社会として存在しているこのネットワークゲームフィールドに、人が集まったという現実があるだけに、これが様々な現象が起こる。仮想キャラクターによって人間の醜態があらわになる。ま、笑えるかわいいものとしては、町中で着替え中の人のアイテムを盗んじゃったりとか、金を持っていっちゃったりとか、こそ泥系の犯罪ごっこがあるんだけど、これって実際には人のものを取ってるんだけど、物理的に物を取っているわけじゃないから、つまり物理的に痛くはない仮想犯罪なわけ。ところが、この「Diablo」の場合は、アイテムによってはもう二度と手に入らないかもというようなものもごろごろしているから、たとえば苦しいレベル上げとともに使い続けてきたアイテムは、もはやキャラクターと同様に恋しいものになる。ましてはそれが誰かからの大事な贈り物だとしたら、さっきのこそ泥系犯罪もしゃれにならんぐらい、怒りがおさまらない問題となる。物理的には痛くはないが、現実問題、精神的にはかなりダメージも大きい。現実社会と同じなのだ。

制作者なら盗むべし お手本となるゲーム

そんなこんなでゲームにハマっていくうちに、我々はこのゲームによってものすごく大きなものを学び取らなければならないのでは、と私は感じるようになった。特にネットワークゲームを作りたいと思っている人は、そのノウハウをこの究極の「Diablo」から盗み取るべきである、と思ったから、なおさらゲームを作っているやつは、みんな遊べという意見になった。ネットワークゲームを作るということは、マルチプレイヤー型のゲームを構築することではなく、社会を作るということなんだ、と「Diablo」はおっしゃっているような気がしてならない。たとえば、プレイヤーキャラクターのデータは、当然簡単にはコピーができないとか、アイテムは複製できないとか、仮想社会での公平性を保つためのセキュリティーの高さを維持している。データがネットワークゲームにおいてはどれほど重要なものかを、ここまで教えてくれているゲームは、他にはない。また、タウンキラーと呼ばれるような、いわゆるインチキプログラムを早期発見し、退治もしている。インチキプログラムを使えば、不可能が可能になって、これまた仮想社会でのユーザー間に不公平が生まれてしまうという状況になるから、メーカーとしては見逃せない問題となる。こういった問題は、あきらかに仮想社会における犯罪なのだ。ネットワークゲームメーカーは、仮想社会における秩序を保ち続ける政府機関として、存在しなければならないというお手本である。とにかくそれらがなければ、ここまでみんながこのゲームにはハマらなかったはず。

究極の「Diablo」は、褒めたくないけど、簡単には超えられない究極だろうね。すごいよね。



ディアブロにとってアイテムは心。アイテムは命。

プロフィール
高橋ピョン太
(たかはし・ぴょんた)
1961年東京生まれ。先日、宇宙人にさらわれる夢を見る。その朝、していた腕時計が左から右にかわっていたことに気づき、この話を友人に話すも、お前は腕時計をして寝るのかと、一蹴されるログイン編集長。

想像世界の具現化とゴシックファンタジーの融合

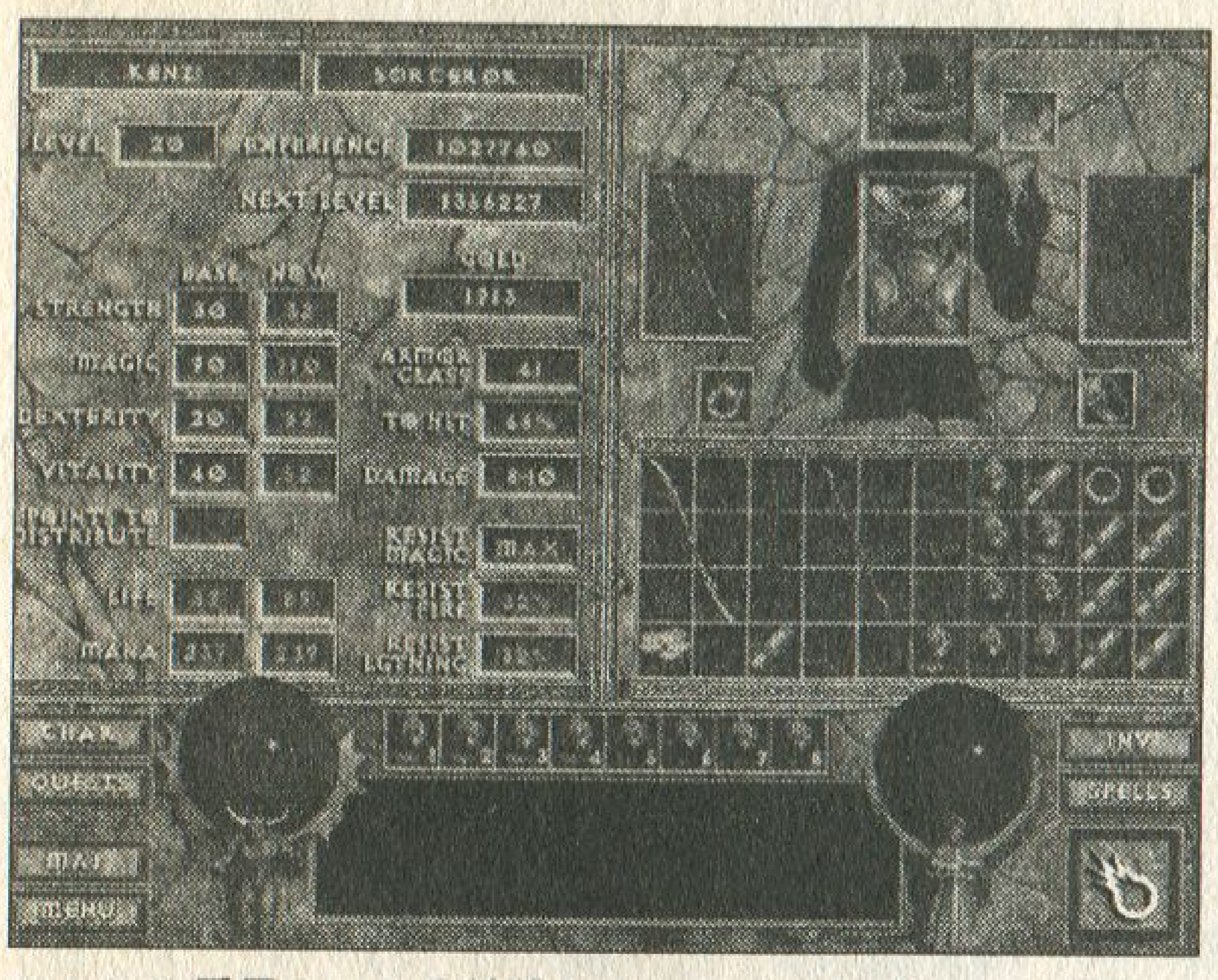
パソコンが普及する以前からRPGはユーザーの想像力の中で豊かな世界を形成していた。ディアブロには当時のRPGファンが求め描いた想像世界の具現化がある。

水野隆志

具現化されたイマジネーション

わずかな灯りだけを頼りに地下迷宮を進む。道はやがて広くなって部屋へと通じ、揺らめく炎の中に宝箱が浮かび上がる。中身を確かめたい欲求。だが、室内に足を運び入れると、急に闇が動き出し、異形の怪物へと変じていく。素早く態勢を整えて迎撃。化け物の腕よりも一回り長い剣が1体、また1体と異形の肉を削り落とす。やがて怪物は無様な肉塊と化して、石の床を汚していく……。

目の前に展開する光景の、なんと心地よいことか。いや、べつに残虐趣味がどうというのではない。地下迷宮の探索、罠と宝物、モンスターとの戦闘。それらが実際にヴィジュアルとなっていることがたまらなく嬉しいのだ。ここに見られるイメージは、ある意味で重苦しく、古めかしい雰囲気を帯びている。いまの和製RPGに慣れたプレイヤーには、異質で馴染めない、「いかにも洋ゲー」といった世界であるかもしれない。だが、かつて『ダンジョンズ&ドラゴンズ』や『ルーンクエスト』といったテーブルトークRPGに熱中し、コンピュータRPG黎明期の『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といった名作をやり込んでいた人間にとって、これはノスタルジィであると同時に、渇望していたイマジネーションそのものなのだ。テーブルトークは純粋に会話で進むゲームであるから、そこで起こるイベントは「マスター」と呼ばれる進行役兼ルール判定者の口から語られる言葉によって説明されていくし、当時のコンピュータではハード的な能力不足のために演出などは大雑把で簡単なものでしかなかった。『ウィザードリィ』などは無音白黒で、ダンジョンはただの直線だけで描かれていたのである（おかげで地下5階の回転床の罠がどれほど凶悪であったことか！）。だが、『ディアブロ』では過去において想像力によ



D＆Dの重量ルールを彷彿とさせるバックパックの表現。

究極のゲーム、ディアブロ

って補われていた光景が、鮮烈な実像となって目の前に展開されている。これだ。思わず、喝采を叫びたくなる喜び。ついに10年来の夢が現実となったのだ。

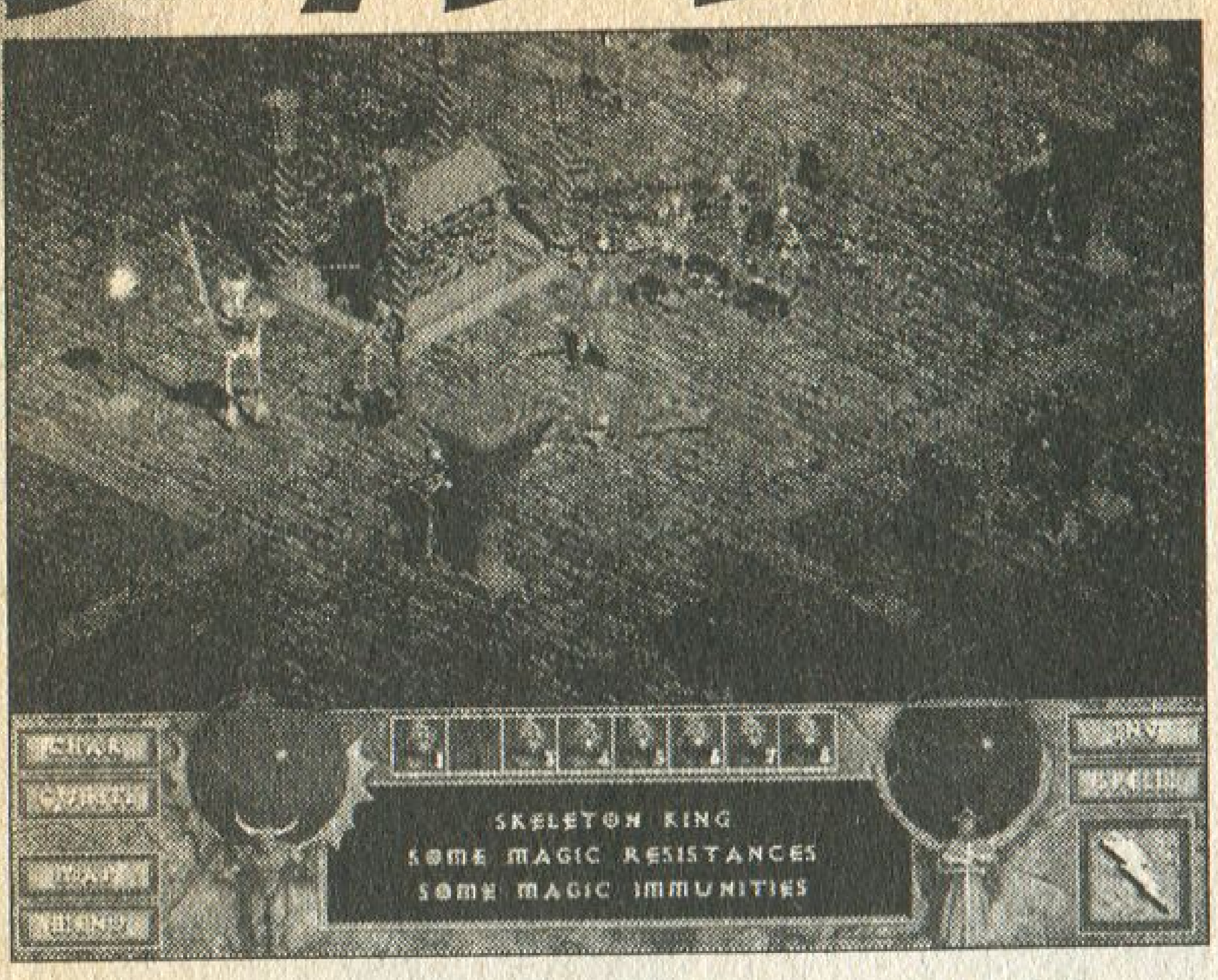
ダークでヘビィなゴシックファンタジーの世界

『ディアブロ』が素晴らしいのは単に映像だけではない。そもそも六十年代末から七十年代初頭に英米を中心に巻き起こったファンタジーブームは、イギリスの作家マイケル・ムアコックが生み出した「エターナル・チャンピオン」と呼ばれる一連の作品群の影響を受けている。これにかつて二十年代から三十年代に亘って書かれたトールキン（『ホビットの冒険』）やハワード（『コナン』シリーズ）らの要素がごちゃまぜになって世界観が作られていったのである。当時の欧米はベトナム戦争などもあって社会的に不安定だった時期であり、映画などでもそれまでの価値観を否定した「ニューシネマ」「ヌーベル・ヴァーグ」といった作品が作られていた。これは当然のごとくファンタジー世界にも投影されたため、日本に輸入されてきたアメリカ製ファンタジーRPGは、テーブルトーク、コンピュータなどのジャンルを問わず、多分に一種の現実逃避によるカタルシス的色彩が強かったのである。現実が不安定で、不透明だからこそ英雄願望も出るわけで、それはあの世代のプレイヤーにとってはお馴染みの骨太のイラストに端的に表されている。A・シュワルツネッガーばりの筋骨隆々とした大男や、伝説のアマゾネスを想起させる、これまたビルドアップされたおねーちゃんが、ともに半裸の姿で醜悪なドラゴンと戦っている姿。いまの主流であるアニメ調のノリなど皆無だった。美少女皆無の硬派な世界観。夕日に照らされた戦場、荒廃した村、死体をついばむ鴉などといった『ディアブロ』のオープニングで展開するシーンには、最近忘れていたダークでヘヴィな世界観が再現されているのだ。

そしてもう一つ忘れてはならないのが、戦闘システムである。といっても『ディアブロ』の戦闘は対象をクリックするだけの簡単なタイプなので、一見しただけでは分かりにくいのだが、実はどうしてこれがなかなかに凝った作りになっているのである。

テーブルトークRPGは、もともとウォーシミュレーションの分野から分かれてきたジャンルなので、戦闘がゲームシステムの中核を占めているものがほとんどである。会話で行うゲームなので、実際の戦闘をうまく数値的に処理していく必要があるのだが、これが詳しいシステムになると、武器のタイプや防具との相性、命中箇所や疲労度合いなどを全て計算していくゲームもある。正直、なかにはどうにもこうにも重すぎてまともにプレイできないゲームもあるのだが、ところが『ディアブロ』はこれを一発で視覚的に表現してしまっている。斧や槌などの武器はいかにも重そうにゆっくりと振られ、接近戦時の間合いもダガーと長剣では明らかに違う。肉のないスケルトンには「叩く」系の武器のほうが効果的なのも往年のテーブルトークにはよくある設定なので、これもまたまたなつかしい。

『ディアブロ』に散りばめられた個々の要素は、昔、飽きることなく地下迷宮探検を繰り返していた人間にとっては、麻薬的魅力を持っている。これが面白くないはずがない。まったく、ハマらないはずがないゲームなのだ！



ハック＆スラッシュに明け暮れた当時を思い出させる内容。

プロフィール
水野隆志
（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして（株）M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。



ディアブロがやりたい!! だけど…どうすればいいの?

これからディアブロのためにパソコンの購入を考えている、もしくは買い換えを考えている人がどの程度のマシンを購入したらよいのか?

ディアブロとウィンドウズ

ディアブロはパソコンゲーム。しかもウィンドウズ95/NT対応のパソコンゲーム。ディアブロを遊ぶためにはパソコンが必要で、ウィンドウズ95が最低インストールしてあることが条件となる。マック版が6月に発売されるという話もあるが、原稿執筆時点ではウィンドウズ95対応版しか発売されていない。

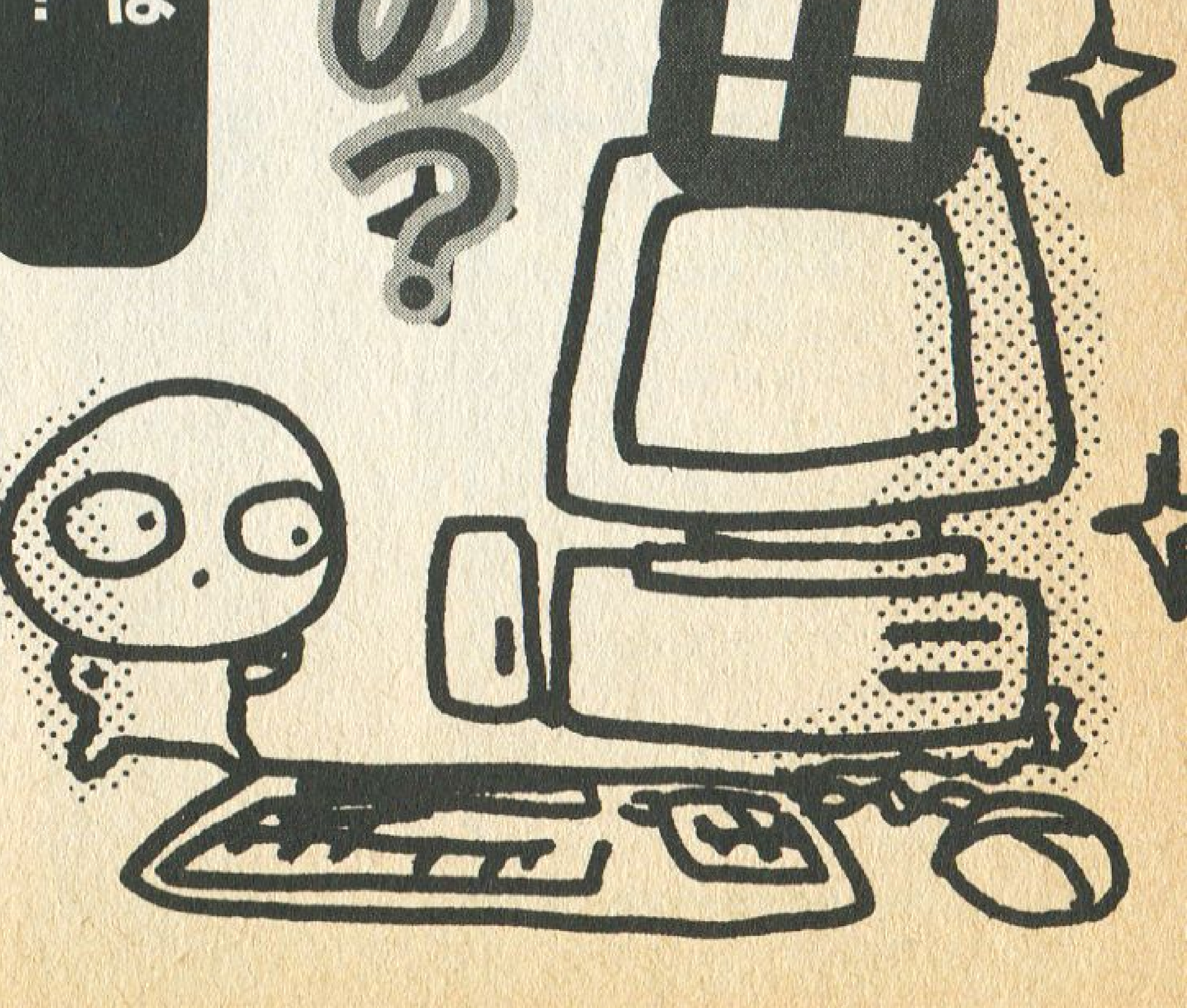
パッケージにかかれているディアブロの動作環境の条件は表1の通り。なかなか細かく条件は指定されている。ところが表記されているパソコンのスペックは約2年前の最新スペックなので、最近パソコンを購入したという人はまず問題は無いだろう。

問題はこれからディアブロのためにパソコンの購入を考えている、もしくは買い換えを考えている人がどの程度のマシンを購入したらよいのか? ということだ。動作環境表の内容がいまいち理解できない場合は、パソコンメーカーから発売されている現行マシンで約20万~28万円ぐらいのマシンを購入すれば間違いはないだろう。

さて、ディアブロに必要なパソコンのスペックだが、表1のスペックでも確かにディアブロは動く。しかし、動くことと快適に動作するというのはかなり意味が違う。ちなみにこのスペックのマシンで試してみたが、音はとぎれるし、キャラクタの表示がゲームの進行に追いついてこない。さらにダンジョンへの移動には30秒も必要としてイライラすることこの上もない。では、イライラしないパソコンスペックとはどの程度なのだろうか?

まず、ディアブロはウィンドウズ95もしくはウィンドウズNTという基本ソフトの上で動作するゲームだということを思い返してほしい。ウィンドウズ95は2年前にマイクロソフトという会社から発売された個人ユーザー向けの基本ソフトで、発売時期にかなり話題になったソフトだから名前を知っている人も多いと思う。それに対してウィンドウズNTとは、主に企業向けのネットワーク構築のために使用される基本ソフトなのであまり知らなくても問題ない。ここからの話題ではウィンドウズといえば95のことだと思ってほしい。

参考資料として独断と偏見と経験からウィンドウズが快適に動くであろうパソコンスペックを表にしてみた(表2)。このスペックが



注1:ペンティアム…インテルという半導体メーカーがつくったCPU。現在のパソコンのほとんどがこのCPUを搭載している。

(表1) ディアブロに必要なマシンスペック

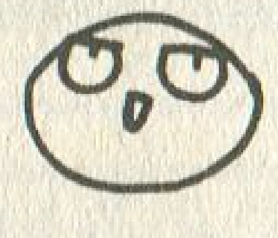
シングルプレイ
OS：Windows95もしくはNT
CPU：ペンティアム60MHz
メモリ：8MB RAM
CD-ROM：2倍速以上
サウンド：Windows95コンパチブル
マウス：必須
ビデオカード：ダイレクトX対応ビデオカード

マルチプレイ
上記を基本スペックとして
メモリ：16MB RAM
モデム：14400bps以上のモデム
ネットワーク：インターネットもしくはIPX、
モデム接続のローカルネットワーク

(表2) 独断と偏見のウィンドウズスペック

CPU：ペンティアム100MHz以上
メモリ：32MB以上
ハードディスク：1.2GB以上
CD-ROM：4倍速以上
ビデオカード：SVGA ビデオRAM 2MB
音源カード：サウンドブラスター16
完全互換製品

あればウィンドウズの起動から操作、終了までほとんどストレスを感じずに使うことができる。当然、通常のワープロや表計算などのソフトをインストールしてもほぼ問題はない。しかし、ディアブロはコピー等の問題から常にCD－ROMを使用するシステムを採用している。そしてインターネットを使ったネットゲームであるという特徴が他のソフトとは若干異なる。実はこの2つの特徴がパソコンスペックの引きあげを要求するのだ。常にCD－ROMを使用するということは、それなりの速いCD－ROMドライブを必要とするだろうし、ネットゲームに参加するためには、モデムと呼ばれる通信機材が必要で、快適に遊ぶためにはモデムにもある程度の性能を要求されるということだ。



CD－ROMとCPU

パソコンのCD－ROMドライブは、標準速から始まって2倍、4倍、6倍、8倍、12倍、16倍と、どんどん速くなり、40倍速の製品がすでに発表されている。とは言っても現在の主流は8倍から16倍速。プレステやサターンが2倍速のCD－ROMドライブを採用していることからもどれだけ速いドライブが主流になっているのかがわかるだろう。ただし16倍だからといって、2倍速の8倍のスピードでデータの読み込みができるかというと必ずしもそうではない。機構上の問題から10倍～16倍というところが実測だろう。だとすれば無理に16倍速にしなくてもいいということになる。さらにCD－ROMのパフォーマンスは、パソコンの心臓部であるCPUのスピードにも大きく影響される。つまりパソコンを構成する各パーツのバランスが重要ということだ。簡単な実験を試みた。次ページの表3では、同じCD－ROMドライブを異なるCPUで動作速度を実験し、表4では同じCPUで違うCD－ROMドライブを動作させてみた。これらの表からCD－ROMの性能差よりもCPUの性能差の方が実測の動作速度に影響が出るということが理解できるだろう。逆にスピードの遅いCPUに16倍速のCD－ROMドライブを取り付けても思ったほどの効果は薄いといえる。

実験結果からディアブロマシンで重要なのはCPUだと理解できた。CPUは速いに勝るものはない。しかし、予算の都合もあるので、最低ラインを出そう。前述の表を参考にすると、CPUでスピードの違いが顕著なのは、ペンティアム[注1]75MHzとペンティアム100MHz。最低でもペンティアム100MHzがほしい。しかし、市場にはペンティアム100MHzという商品は中古以外ではなかなか見受けられなくなっている。幸いペンティアム133MHzの製品がリーズナブルな価格でかろうじて残っているという状態なので狙うならこのクラスだろう。予算があれば、ペンティアム166MHzやペンティアム200MHzなどの製品がベターだ。



今話題のMMX[注2]搭載のペンティアムだが、表を見る限り同クロックのペンティアムとの差はそれほどない。これは、MMXの性能を生かすプログラミングをディアブロが持っていないためで、ディアブロを遊ぶだけならMMXはいらないということになる。

注2：MMX…マルチメディア・エクステンションの略でペンティアムに追加された命令コードセット。名前はすごそうだが、現状あまり効果はない。ただし、これらを搭載したペンティアム自体の性能があがっているのでMMXペンティアムは、今後主流になっていくと思われる。詳細は、次号パソコン批評Vol.10参照。

次にCD-ROMドライブ。これも差が激しいのは4倍速と8倍速。速いCPUを使っていれば、4倍速でも気にならないが、8倍速がベターだろう。16倍速は前述の理由からも絶対に必要とはいえない。

その他のスペックに関しては、ウィンドウズが快適に動く環境に準じていれば問題はない。このスペックを下回った場合、ウィンドウズそのものの動作に影響が出てしまうので当然ディアブロも快適とはいえなくなるからだ。

表3　CD-ROMの違いによる速度実験

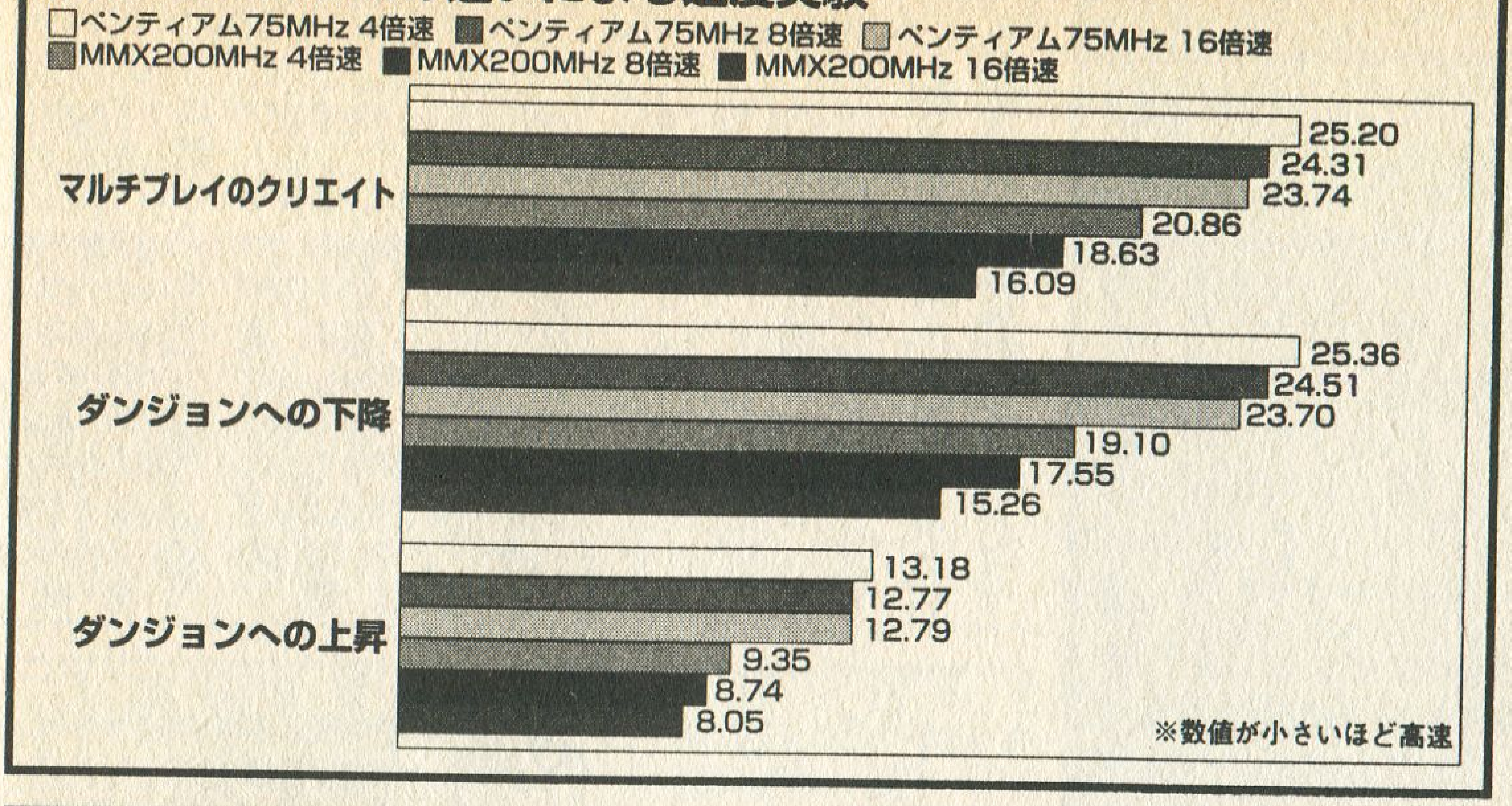


表4　CPUの違いによる16倍速CD-ROM実験

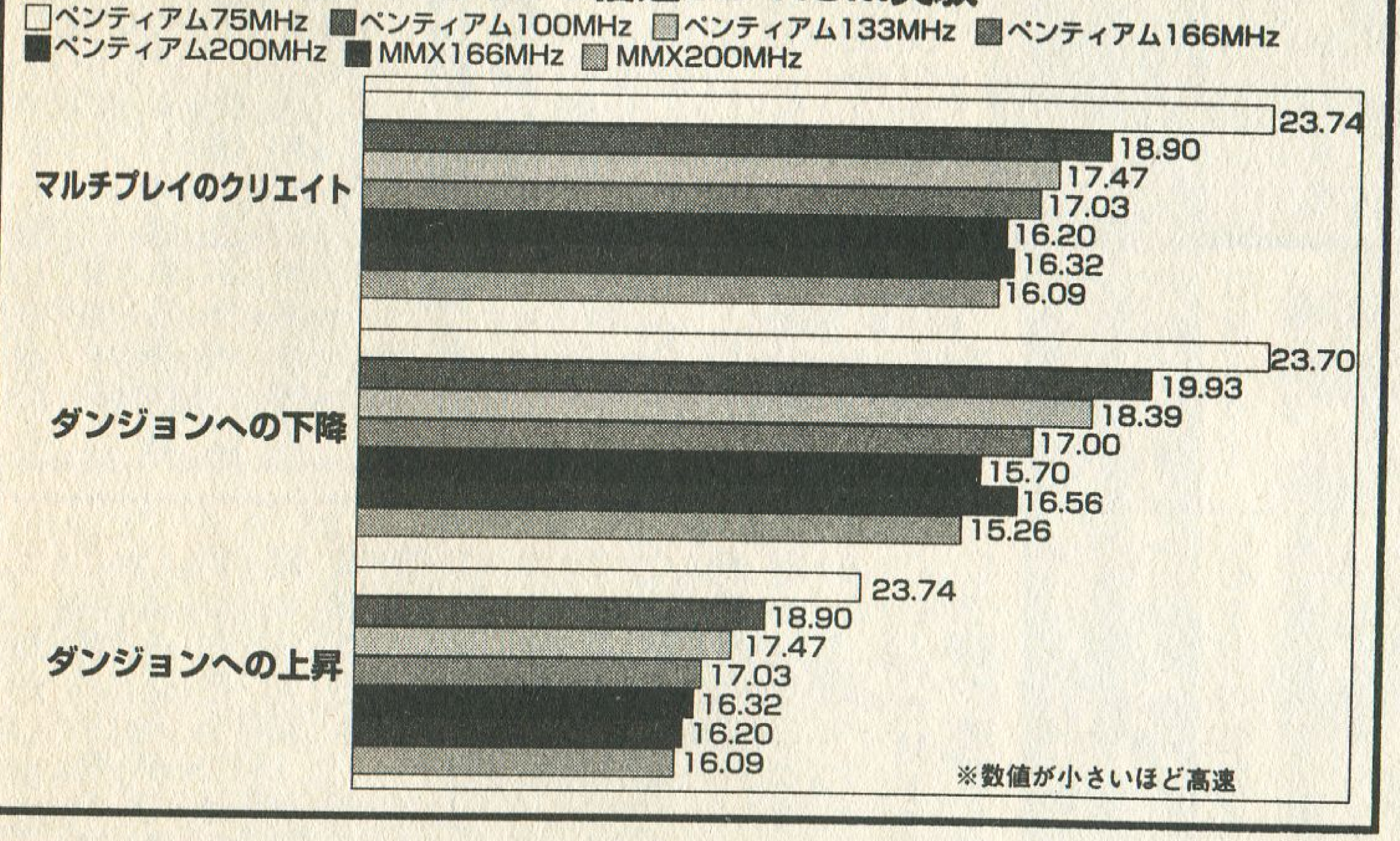
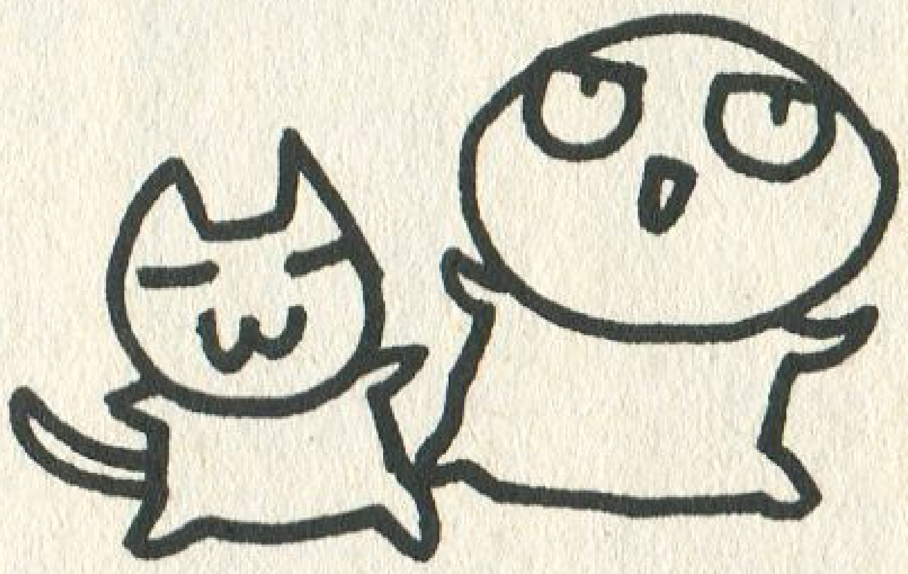


表5　モデムの転送速度実験

14400bps　モデム	6分09秒24
28800bps　モデム	3分46秒42
33600bps　モデム	2分13秒79



バトルネットに接続したい

ここまでの話はシングルプレイでの話。ディアブロの神髄はバトルネットにある。つまり、インターネットに接続して、世界中のプレイヤーとディアブロの世界で時間を共有することが、このゲーム最大の魅力というわけだ。この魅力をとことん楽しむためには、これまでのマシンから若干のスペックアップが要求される。まず考えなければならないのはモデム。これはインターネットなどパソコン通信に必要な機材で、その性能はデータの転送速度という形式で表示される。14.4Kbps（＝14400bps）や28800bpsと表記されているのが転送速度で、数字が大きいほど高速にデータのやりとりができる。この通信のデータの転送速度も遥か昔の300bpsから現在主流の33600bpsへと年々そのスピードは速くなっている。この転送速度の性能差を理解するために簡単な実験をしてみた。現在ディア

ブロのバージョンは1．03。初めてバトルネットに接続すると必ずネット上にてバージョンアップを要求される。このアップグレードデータのダウンロード時間を各転送速度で計測してみた。33．6Kbpsでは2分ほどでできるものが14．4Kbpsでは6分もかかってしまった。この差は大きい。しかもこの差は、バトルネットプレイ中、常に影響しているといっていい。このことから、モデムもできるだけ速いものを使うことが好ましいといえるだろう。

インターネットはお金がかかる

インターネットの名前は聞いたことがあると思う。バトルネットはインターネット上で行われるディアブロだ。バトルネットでプレイするならインターネットに接続しなければならない。インターネットを利用するためには「プロバイダ」と呼ばれる接続業者とオンラインサインアップなどで契約する必要がある。インターネットに接続すると接続料が必要でその料金体系はまちまちだ。年会費の場合もあれば、月額制もあり、定額制の使い放題という場合もある。金額に関しては、安いに越したことはないのだが、安いプロバイダにはユーザーが集中するので電話が繋がらなかったりなどのトラブルも多い。それでも最近はプロバイダの環境整備も整ってきたので、どこを選んでもそんなに問題は起こらないだろう。

ちなみに有名なプロバイダをあげるとIIJ、東京インターネット、Info Web、BIGLOBEなどが有名だ。バトルネットを楽しむためにはインターネットへの接続料金、電話代などランニングコストがかかることも覚悟した方がいいだろう。

決定!! これがディアブロマシンだ

以上のことからディアブロマシンのスペックをまとめてみたい。

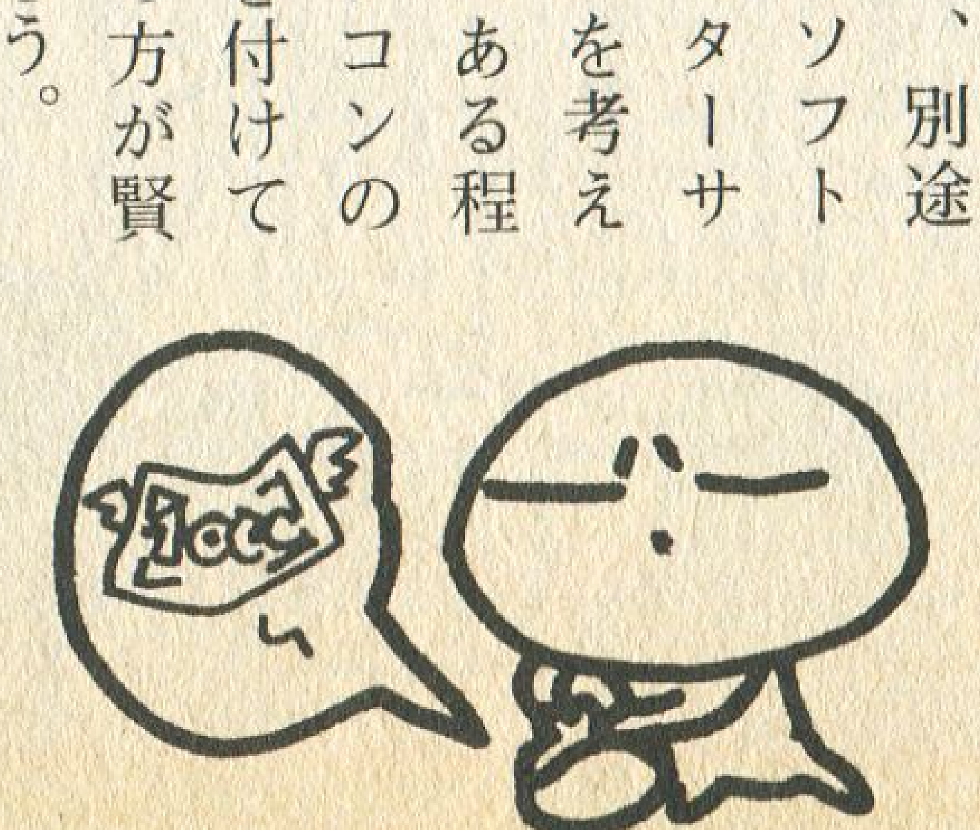
- ●CPU：ペンティアム133MHz以上
- ●メモリ：32Mバイト
- ●ハードディスク：1.2Gバイト
- ●CD-ROM：8倍速
- ●ビデオカード：SVGA ビデオRAM 2Mバイト
- ●音源カード：サウンドブラスター16完全互換製品
- ●モデム：データ転送33600bps以上
- ●OS：ウィンドウズ95
- ●その他：プロバイダへの加入

これらが必須条件だろう。この条件を満たすパソコンを現行のラインナップからピックアップしてみると、

NEC	
PC9821V13/S5	約19万円
PC9821V20/S5	約21万円
PC9821V20/S7	約26万円
PC9821V166/S5	約23万円
IBM	
Aptiva J3V	約18万円
Aptiva J5-1.2	約20万円
Aptiva B60	約23万円
富士通	
DESKPOWER S2 15	約15万円
DESKPOWER S2 15P	約23万円
DESKPOWER S2 16A	約22万円

※この価格は4月末の編集部調査価格です。

などが選択範囲に含まれる。これらのマシンであれば購入後、スペック的には何の問題もない。プロバイダへの加入を済ませれば、何も買い足さずにディアブロを満喫できる。ちなみにこの選択には将来性や拡張性はあまり重要視していない。あくまでもディアブロを快適に遊ぶためのマシン選択である。ちなみにこの条件を満たすパソコンを自作した場合の金額はモニタを含めて約18万円ぐらい。しかし、別途購入のソフトやアフターサービスを考えると、ある程度パソコンの知識を付けてからの方が賢明だろう。



プロフィール
浜野一成
(はまの・かずなり)
パソコン批評編集長。ディアブロのおかげでパソコン普及率とインターネット加入率が大幅に向上。私も一台作りました。それにともない各方面でトラブル続出。今日もマイクロデザインのサポートセンターとして苦情受付中。優良トラブルはパソコン批評の本誌掲載特典付き。


TERRA'S
DOUBLE RRING OUT!
RRR!
ガチャ
ハイ テラダです
あ!ゲーム批評のサイトーです。いつもお世話になってマス。あのデスねテラダさんディアブロってゲームご存知ですかー?コレがもホントにオモシロイんですよオーおやりになりましたかー?あっテラダさんMacですもんね。そうかー残念ですうーホントにオモシロクってもグラフィックもメチャメチャかっこいーんですよゥスゴインですきダンジョンにゲームとしてはですねーダンジョンを倒すだけはいってってモンスターとかを倒すだけなんですけどネットにはいって外国の人と一緒にプレイできるんですってアキさせないんですよ
ハアハア
ハア
斎藤さんはそれから30と4日の間いかにディアブロがオモシロイかを電話で語り続けたのだった。ワタシはちょっと興味をもった。
ハアハア
しかしディアブロはMW.からの物でMacでは出てない!Macしか持ってないワタシはやろうたってできないのだった。しょうがないから風呂にはいったらすっかり忘れてしまったのだった。
そのしばらく後。
ディア風呂…なんちって
ガチャン
ガチョ
ハイテラダで
あ!○○キーのY田です。テラダさんディアブロっておやりになったコトありますすか?あっテラダさんはMacですもんねー!そうかー残念だなあ。コレがですねホントにオモシロイゲームなんスよー。いやーオレハマッちゃいましてこないだなんてオーストリア人の耳拾っちゃってですねまいりましたよオモシロくてもーアメリカ人とかけっこう日本人をねらってる奴とかがいてチョーヤバイんですよバリバリですよオ。でも中にはいい人もいてるんですなんか武器とか防具をくれたりするんですかねーこれ言葉をこえた友情ってやつっすかねーこれはいやーテラダさん絶対に好きですよこれまちがいないっスよ
ハアハア
Y田くんはそれから3年と4ヶ月の間いかにディアブロがオモシロイかを電話で語り続けたのだった。さすがにワタシもなるほど世界では今ディアブロが流行ってるんだなと気づいた。
ハアハア



うちの隣にすむ幸田治平(こうだじへい)さんは今年85になった元染料会社の課長さんで人のいいおじいさんだ
最近のシュミはて・と訊ねたら
耳集めですわ ハハハ
などと言うのである。
バトルネットに深夜アクセスしては外人とパーティを組みダンジョンに入った途端背後から刺し殺し耳をそぐ。
300個ほどのコレクションがあるらしい・うーむ
しかもやはりディアブロにハマってる孫の耳も持っているあたり さすがは戦争世代である
ネットではすでにおたずね者だという。
ズバッ
OHH
死んじゃうと耳をのこす→
と上のハナシはレッド嘘だがこんなジジイだってどっかにいるだろ。
でそうこうする内にWinマシンとディアブロを借りる事にあい成った。
ついにワタシも耳集めをシュミにできるのである
ああ・うれしい・
ホラ起動したココをニーでこーしたらナニがアレッすよ
フンフン
あ
で
モデムはて?
やはり顔も知らない言葉も通じない人といきなりダンジョンに入るってトコがコレのミソなんである。
モデムあってこそ深みを持つんである。
モデムー
なわけでそれから全然やってない!
だからディアブロの事はよくわかりません。ごめん。
表紙には描いたケド
シーン
ボム!

OTHER NETWORK GAMES

注目 ネットワーク対応ゲーム紹介

ディアブロ以外にも面白いネットワーク対応ゲームは沢山ある。今盛り上がっているゲームを一挙紹介。

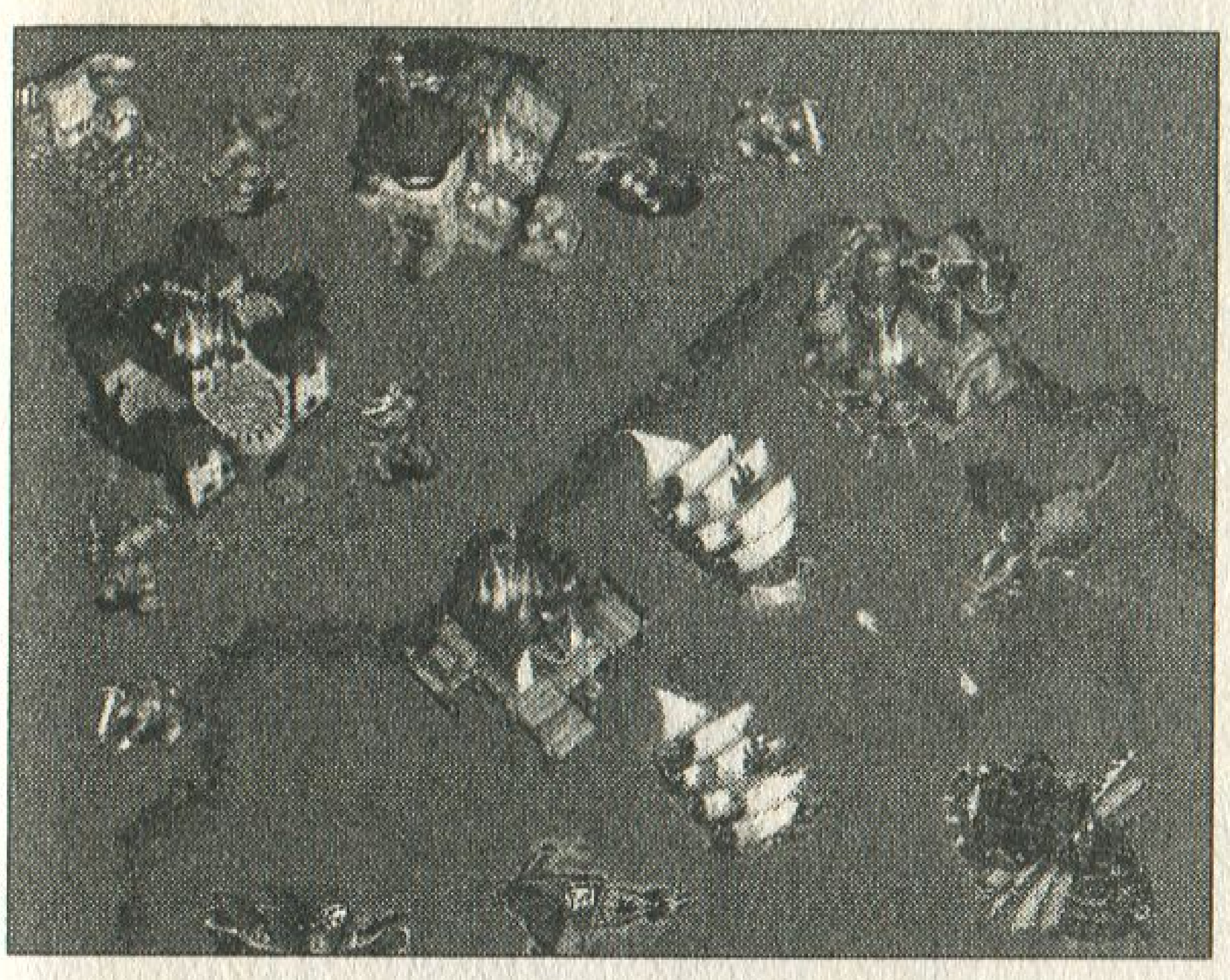
ウォークラフト2
モノポリー
メックウォーリアー2 傭兵部隊



スピーディで多彩な展開「ウォークラフト2」

PC市場の成熟とLAN、インターネットの普及により、ネットワーク対戦が主流になっている欧米のPCゲーム事情。ヒットチャートの上位も通信対戦可能なゲームで占められている。まさにコンシューマでは味わうことの難しい魅力だろう。国内でもこうしたネットワークプレイは徐々に盛り上がりを見せている。そこでここでは、現在注目を集めている、ディアブロ以外のネットワーク対応ゲームを紹介したい。

ファンタジー世界での人間とオーク族の対決をモチーフとした、リアルタイム戦略SLGの傑作「ウォークラフト2」。ディアブロに並ぶブリザード社の看板ソフトだ。すでに本誌13号でも紹介済みだが、ここではインターネット対戦に絞って取り上げてみたい。実はこのゲームは単体ではインターネットに接続することができず、汎用の通信ソフトや接続サービスを介してインターネットに接続することになる（注1）。対戦プレイの特徴は展開が非常に多彩でスピーディなこと。勝利のコツは相手の戦略を見極めながら、限りある資源を元に、いかに敵よりも早く有利な状況を作り上げるか。プレイヤーの戦略が非常に重視されるゲームだ。これが3人以上での対戦プレイともなると、展開の多様さと共に楽しさは倍増する。誰と協力して誰を叩くか。戦略を誤れば開始5分で瞬殺されてしまうことも希ではない。熱心なユーザーの手で戦闘重視、防御重視など様々な戦略がホームページ上で発表されており、純粋に読み物としても楽しい。


ファンタジー世界の大合戦。「ウォークラフト２」。

マウス一つで操作できる簡便さやゲームのわかりやすさは「ディアブロ」同様。ゲーム史に名を残すであろうこの名作をぜひ体験してみて欲しい。



ボードゲームの名作「モノポリー」も通信で

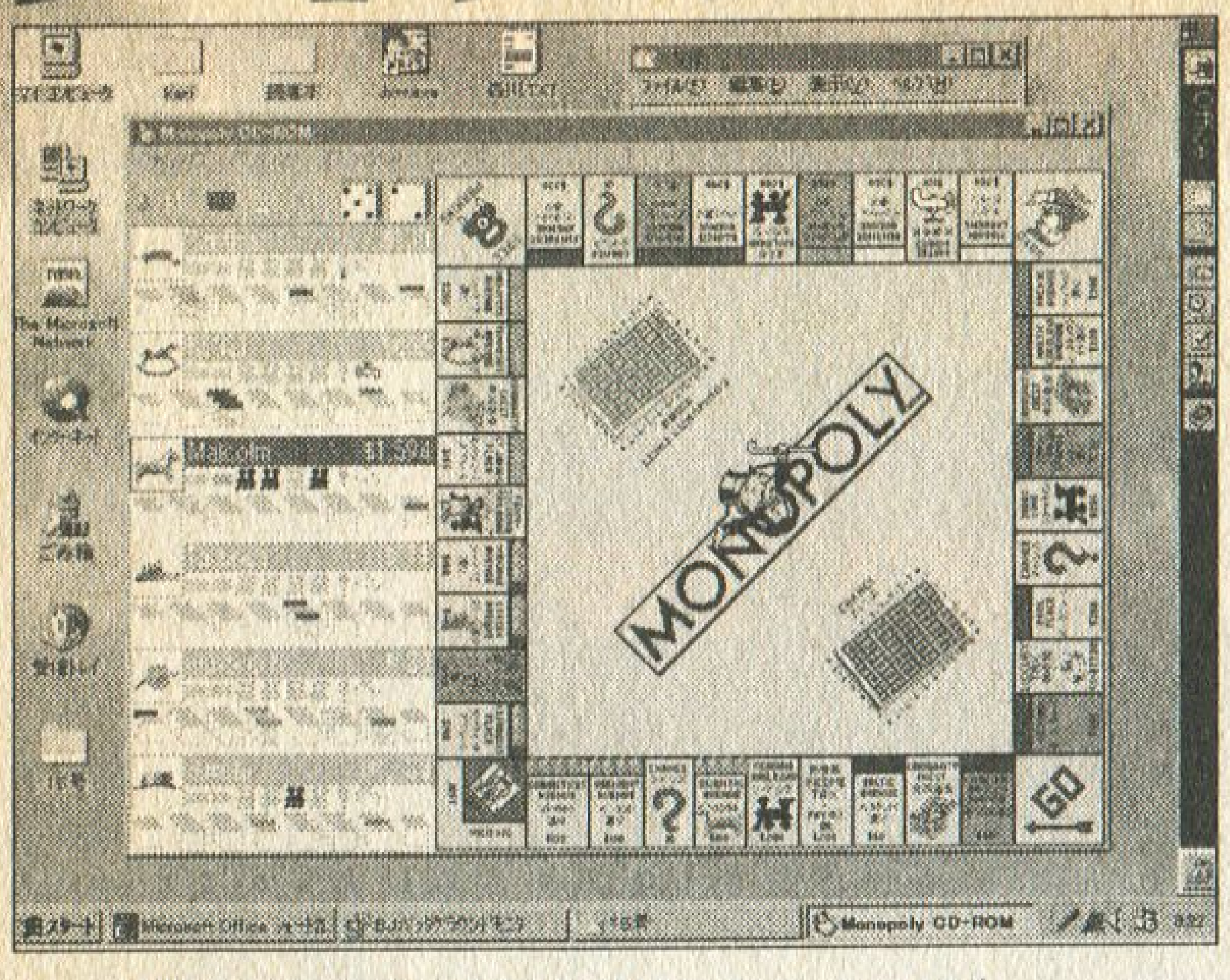
通信ゲームの歴史は古い。チェスの通信対戦は郵便制度の発祥と共に始まったと言われている。そ

ウォークラフト2〜暗黒大戦［SLG］メーカー：SSIトリスター／機種：WIN・Mac／価格：¥9,800／発売日：WIN版'96年12月13日　モノポリーCD-ROM［TBG］メーカー：ハズブロージャパン／機種：WIN／価格：¥6,800／発売日：'96年12月16日　メックウォーリアー2傭兵部隊［3DSTG］メーカー：アクティビジョン・ジャパン／機種：WIN／価格：¥8,800／発売日：'97年3月7日

の後コンピュータの普及と共に様々なボードゲームがネットワーク上で楽しまれるようになった。先日発売された「モノポリーCD-ROM」は、ボードゲームの代名詞「モノポリー」がインターネットで対戦できる優れ物だ。

このソフトには専用の通信ソフト「WCHAT」が付属しており、クリック一つで専用のゲームサーバーに接続してチャットや対戦を楽しむことができる。ゲーム内容はボード版のモノポリーそのままで、ファンとしては玩具の紙幣を握りしめながら自分でダイスを振りたいところだろう（その方がより納得して破産できる……ような気がする）。だが、仲間を集める手間をかけずにいつでも対戦プレイが楽しめるのは、それを補ってあまりある利点だ。また、通信対戦ならではの要素として、ゲーム中に秘密メールのやりとりが可能で、盤外交渉をしたり、他人をやきもきさせることができる（これが現実のゲームなら、部屋の隅に行って交渉したり、手書きのメモを交換しなければならず、結構面倒くさい）。それだけにこのゲームは、「ディプロマシー」など、より交渉要素の強いゲームへの展望を期待させるソフトだとも言える。

毎年一回世界選手権も開催されている「モノポリー」。このソフトで腕を磨いていくのも悪くない。


ボード版の味は不変。「モノポリーCD-ROM」。



巨大ロボット同士の対決「メックウォーリアー2」

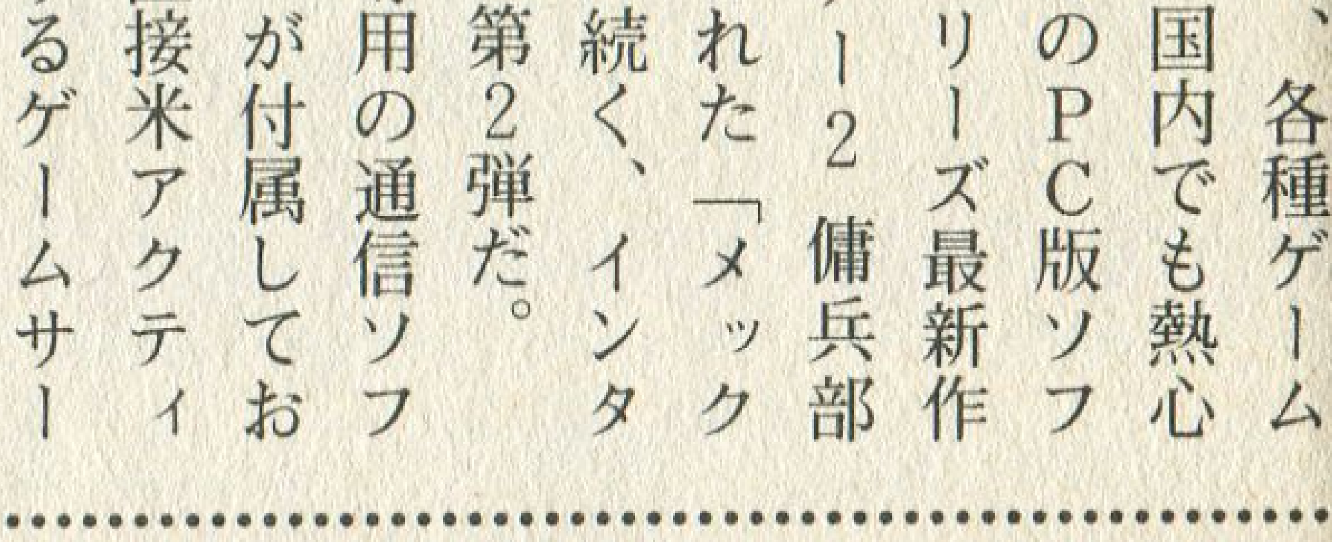
マクロスやダグラムなど日本のロボットアニメに登場する機体も登場する3Dシューティング「メックウォーリアー」シリーズ。大型アーケード施設や、各種ゲームへと発展しており、国内でも熱心なファンが多い。そのPC版ソフトとして発売中のシリーズ最新作「メックウォーリアー2 傭兵部隊」は、先に発売された「メックウォーリアー2」に続く、インターネット対応ソフト第2弾だ。

このゲームには専用の通信ソフト「マークネット」が付属しており、自分のPCを直接米アクティビジョン社の主催するゲームサーバーに接続し、世界中のユーザーと通信対戦を楽しむことができる（注2）。直接ゲームルームに飛び込んで対戦することもできるが、英語に自信があればチャットして仲間を集めることも可能だ。ゲームのルールは単純なバトルロイヤルからチーム対戦、相手の陣地を攻撃し合う攻城戦など様々だ。プレイ後に対戦結果が表示され、自分が何機敵を破壊したかがわかるのも嬉しい。

キャンペーンモードの充実など、一人で遊んでも面白い「傭兵部隊」。だが、敵機の背後に相手プレイヤーの影を感じながらプレイするネットワークゲームには、一人では味わえない興奮がある。

この他にも、「ウォークラフト2」と人気を二分するリアルタイム戦略SLG「コマンド&コンカー レッドアラート」や、あの銀幕の空中戦を体験できる「XウイングVSタイファイター」、ネットワークゲームの代名詞「QUAKE」など、今が旬といった感じのネットワーク対応ゲーム。今や世界規模で広がりつつある通信ゲームのビッグバンをぜひ体験してみて欲しい。

（編集部）


金勘定を忘れるな。「メックウォーリアー2傭兵部隊」。

（注1）：インターネット接続用シェアウェアソフトとしてKALI-95J（http://crimsontiger.vservers.com/）、対戦ゲームのネットサービスとしてX Dimension（http://www.xdm.or.jp/）などがお勧め。

（注2）：「〜傭兵部隊」はWIN用のソフトだが、マークネットはDOS/Vのみの英語版仕様。WIN対応版も今後リリース予定とのこと。一方「メックウォーリアー2」はWINの日本語版対応ソフトなので98ユーザーはそちらがお勧め。ゲームバンクから好評発売中。

バトルネット日記

③戦士の憧憬

LV38
WORRIOR
KENZO



友人は言う。戦士はいいよね、戦いのなかにおける花形ッて感じで。いやいや、実際やってるとソーサラーやローグの様な遠距離攻撃無限大にあこがれながら、逃げる敵を追いかけて追いかけて、やっと追い付いて斬る。現在、マナ1ボトルで、チェーンライトニング2.5発しか打てないWorrior。打撃系戦闘戦士。祭壇の効果がわかっていなかったとき触りまくった愚か者。そんな私にも師と仰ぎたいアバロンからの使者かと思わせる一人の戦士がいた。そう、あの出会いは…。

DIABLO始めたばかりのレベル1って弱いよね。もちろん掛け値なしの純情・正直・真っ当に生きてる上でのキャラのこと。

そんな正直に生きている、弱いけど身ぎれいな私のキャラ。しかし、私はその弱さに耐え切れず、多くの異国の旅人と接触、出会う人々に"I'm poor"（私は貧乏）を連呼、街角で暮らす物乞い人生に走ってしまった。貰って、貰って、又貰う。見たこともないすごいアイテムざっくざく。笑いが止まらない。夢のような数日間が、連続万馬券状態で過ぎて言った。

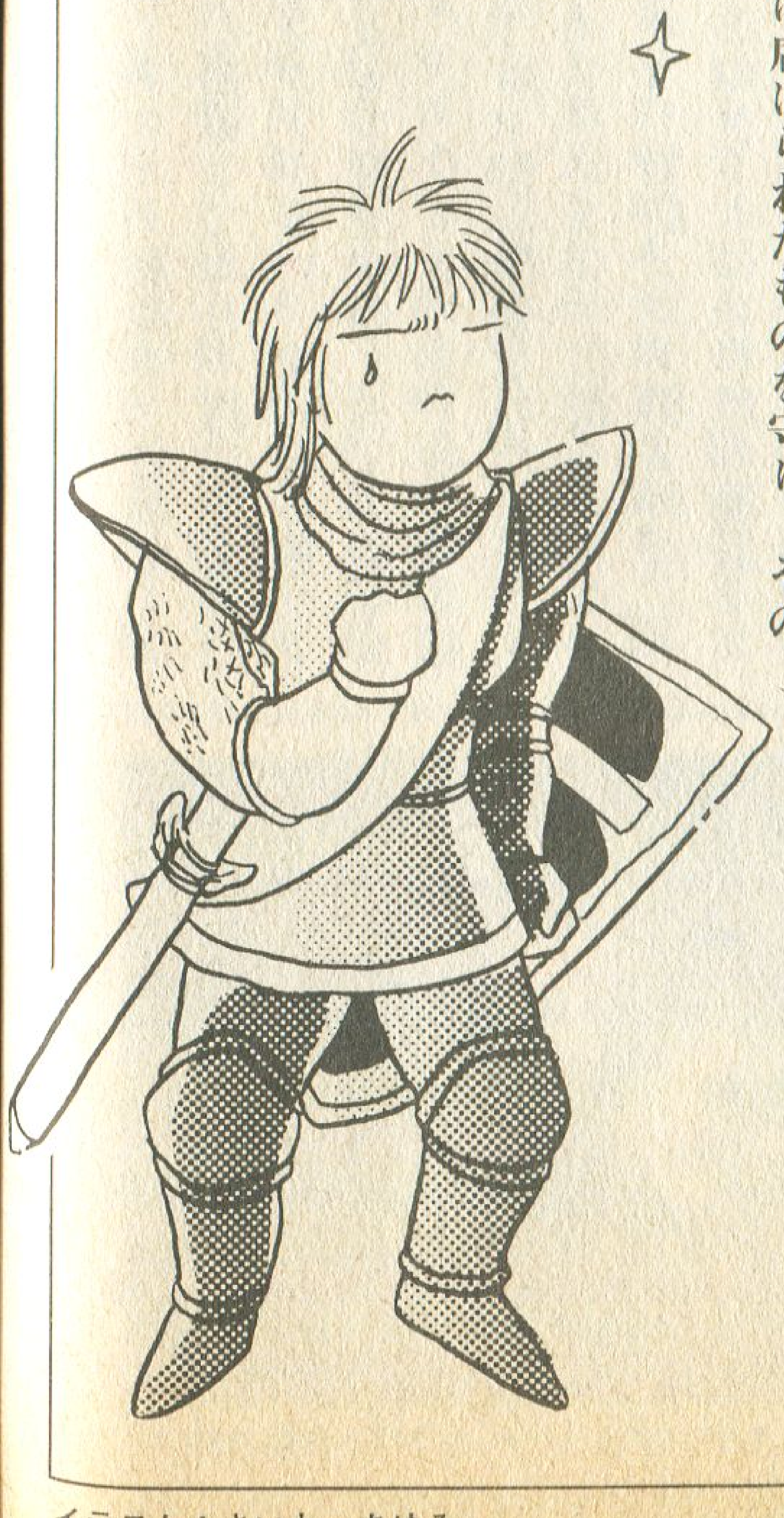
そしてキャラのレベルが14を超えたあの日、忘れもしない、でも名前は忘れたあのPKといわれる存在と遭遇したのである。悔しかった。データを改竄しない限り、ルールの中で、何かが起こるかもしれないと納得はしていた。しかし、いざアイテムをすべて奪われてしまうと、許せないと思うのも心情で、正直相手を殺そうと思った。強くなりたい！　そう思う心は、やがてヒーロー願望へと変わっていった。

ヒーローとは。特撮ヒーローショーのヒーローしかやったことのない私には、必殺技の出し方ぐらいしかわからない。そんな私にあこがれる心をいだかせたプレイヤーがいたのである。彼の名はセブンフォースその人である。彼はよくいる英雄気分でアイテムをくれまくるキャラではなく、古き騎士道の心であるところの、騎士は勇気を旨とし、その心、善にささげ、剣は虐げられたものを守り、その力は弱きものを助け、その言葉は真実のみを語り、その怒りは悪を打ちのめす。…の精神をもつナイトだった。

私は、彼に守られ無事ファーストドットを得ることができた。また彼は去り際に一言、譲ったアイテムは捨てて、自分で強くなれと…。そのときはその意味が読めず、そんなもったいないことはできないと思っていたが、PKやTKに何度となく襲われた今、その言葉が教える騎士道も理解でき、弱いながらもすべて自分の手で手にいれたアイテムを身にまとっている。

あれから二度とあうことはないが、私は騎士道を忘れはしない。

（岡元建二）



イラスト：さいとーあゆみ

次なるゲームの形は ここにある

これがディアブロです。

私たちはこれを現時点での究極のゲームだと考えています。

毎夜見知らぬ人とまだ見ぬ宝の噂に興じ、共に迷宮を探索し敵を倒す。誰でも一度は考えた、理想のRPGを経験できるのです。

パソコンの普及と通信環境の整備という外的要因もディアブロを後押ししました。そして今、多くの人がディアブロを通じてネットゲームの魅力を知り始めました。今、ゲームは大きな節目にやってきているのかもしれません。

もしあなたがゲームの未来を感じたいのなら、ゲームのことでは誰にも負けたくないと思うのなら、そして、ゲームの現状にすこしうんざりしているのなら、絶対にディアブロを体験すべきです。

無理してでも遊ばなくてはならないゲームはあります。

それがディアブロです。



STUFF

シングルプレイ担当　小野／柴田／日野　バトルネット担当　斎藤／古庄／小田　アイテム担当　小田　英訳　松平しの

Special thanks　tajikara-o,kenzo,ninja=hanzoh,siz-the-samurai

DIABLO

ら、私たちは攻略本を作ります。

ら、攻略本を作ります。DIABLO、究極のハイパーネットワークゲーム。ただ、この攻略本は普通のゲームを解くためだけのものではありません。あなたのDIABLOに対する想いに応えられるような、そしてDIABLOの世界にもっと深く入り込めるような、そんな価値のある一冊を作りたいと思っています。

特別責任編集

GUIDE BOOK

AB判／132ページ／7月下旬発売予定

込んだ渾身の一冊！！　ご期待下さい。

本ですから㊤

定価750円（税別）／絶賛発売中！

の「ひまわり地獄」番外編、また特別付録としてゲーム批評特製うーちゃんシールが付いているというお得な一冊。残部僅少。いますぐ本屋へ走ろう！

S・K　鼻毛抜作　山崎聡子　RYO　S,Sato　R.DAM　護面綾丸　UEK　若松朋久　藤本将景　すばる　あばば　UG.　山地岳　ごろろ　博士の異常な愛情　彩生一真　みかん　ら・チャンポン　志田謙治　竹須　間宮大輔　VAL　梨本一雄　田村光平　水瀬瞳　成川真木子　金森ヨウ子　村田直大　篠原隆大　ぴゃう　アン・デュオ・トロワ　華月法里　ピッキー　ニャームコ　サル　都市　ゴー高城　湯浅智充　ふるっち　ぬのまる　マリオ＆ソニック　JUNZO　下村人　植野比呂　山田山雄　早柴めぐみ　藤岡栄司　サイバーパンクス　なまちゃん　永井謙光　院田昭博　B.H　GIR　脳内麻薬帝国ドーパミン　大久保新　秋楽寛史　橋本あい子　ネコキック2号　八尋　しぇる鈴莉　じぢ　臼田尚司　土星人3号　中澤正明　コナン　風を追う者　風雅　キャンディロック　MIM　朱能　鉄郎　こだお　林洋一　M・S　Angel亮二　大平邦治　お松様　かつみ　よしなが先生　ポポ　カニ将軍　4ひえた　川瀬哲　K　Y・H　ことほぎ　スミダ　片桐伸昭　上野良樹　天照帝　石川一　廣町有規　はるお　うにうに　左真紀　VR－4　ランド　ミゴ　矢代智　いるん　森永武志　DEN　ま★☆　エヴァってる男　村瀬元隆　流聖　T－1000　連打馬鹿　犬　BLN　JEG　宮野崇　アカミ　はねだ　前田智子　鈴木　佐倉めいる　磯道澄子　たみい　中田智志　木原賢也　V.C.みかえら　ライター　S.KY　こしあん　りょうちん　ぜえたかず　ユーリ田中　ヒリュウ　鈴名美　城戸利晴　中村彰宏　長月美兎　藤井千城　赤松与志亜　佐野紀子　かぼりん　島崎さとし　永沼純也　北川広美　Y－CAT　流雷氷　拓　るなん　椎名火燐　千葉浩平　若生祐樹　永野怜　眼龍まどか　郭公下蔵　EG－やつら　まるろう　長谷川朋広　獣人キング　der　Reichs　ONKEL　山際寿　栗原郷志　みや　葛西伸威　森川恭介　みえべ　BEしもなか　M.I.T.S　香取仁　D・A・D　秋山恵子　竹原隆大　天竜　国岡亮　Get！WIRED　明天☆見　ツヴァインシュタイン　B級機関　ガングリ三等兵　8本足　ネブカドネ猿　鷹羽康宏　中澤剛　なま子　伊集院ちょち丸　前田裕也　ぷら2　こなみん　斉藤雄一　水浦功　あおいだりあ　ヘブン　ジブハランダー　かるびや　ペルソナ・サマナー　緒方洋輝　E氏の後輩　シャイン・アクア・イリュージョン　みきさん　薄井健吾　KEIKO　DIZY－METAL　へろぶ～　四谷雪成　こなん祐子　藤岡賢一　8円オーバー　佐藤光一　月刊類　小島遊啓　ワープがんばれ　浴村恭治　CS－NOBU　YMO　佐藤明敏　安東敏彦　A・2・K　西端統宏　うぃっきー　徳永健太郎　須藤浩位　ポケ・モンタロウ　ゲンゴロウ　細川洋子　古関製造　まな　琵琶速英　有賀ちなつ　鳥居仁　後藤善之　舌切り雀　笠間建　XCT　えり　透幻悠綺　ねこわけいみ　YOMO　近藤正竜　武士道　吉田興信所　ぬらりん　童夢　松本一忠　港のヨーコ　酒井美香　宮沢篤　高橋厚志　春本峰男　阿久沢アキラ　A3～4　七門　小澤佳世　高田敏宏　浪速のヒマ人　本城勝志　輝寺　でんえん　あらごん　オパイガーZ　本田多駆力　片桐由紀子　小山佐知子　前山浩二　相楽リューイチ　宿許はるか　小道けいな　竜華めぐり　湯浅知利　神楽巡　バウーノサー住職　P.P　若原光彦　B地区　志賀史生　中野忠明　逍遥　宮塚圭輝　A2UI　切間かけまる　丸笹剛　高橋毅　鼻くそビリヤード　小布施叔美　細貝健司　ナムコ1975　木下忠信　紅の藤川忍

特別付録
うーちゃんシール付き



ありがとうございます。

本当におもしろいゲームだか

私たちはゲーム批評で公正な立場をうたってきました。その「公正」さとは、ゲーム自体が持つ魅力に対する純粋な価値判断、自分たちの「目」でものを見るということです。どんなタイトルも同じ様に平等に取り扱うということではありません。そして、私たち編集部はこのタイトルを本当におもしろいと感じたか

ゲーム批評編集部

DIABLO ART

ブリザード社公認公式完全ガイドブック／

ゲーム批評編集部の熱い想いを注ぎ

投稿 ゲーム批評 読者あっての

A5判／100ページ／

総勢611名の読者の声、批評、イラスト満載の、まさに「読者あっての」本ができあがりました。ゲーム批評読者によるＦＦⅦ批評特集や好評連載

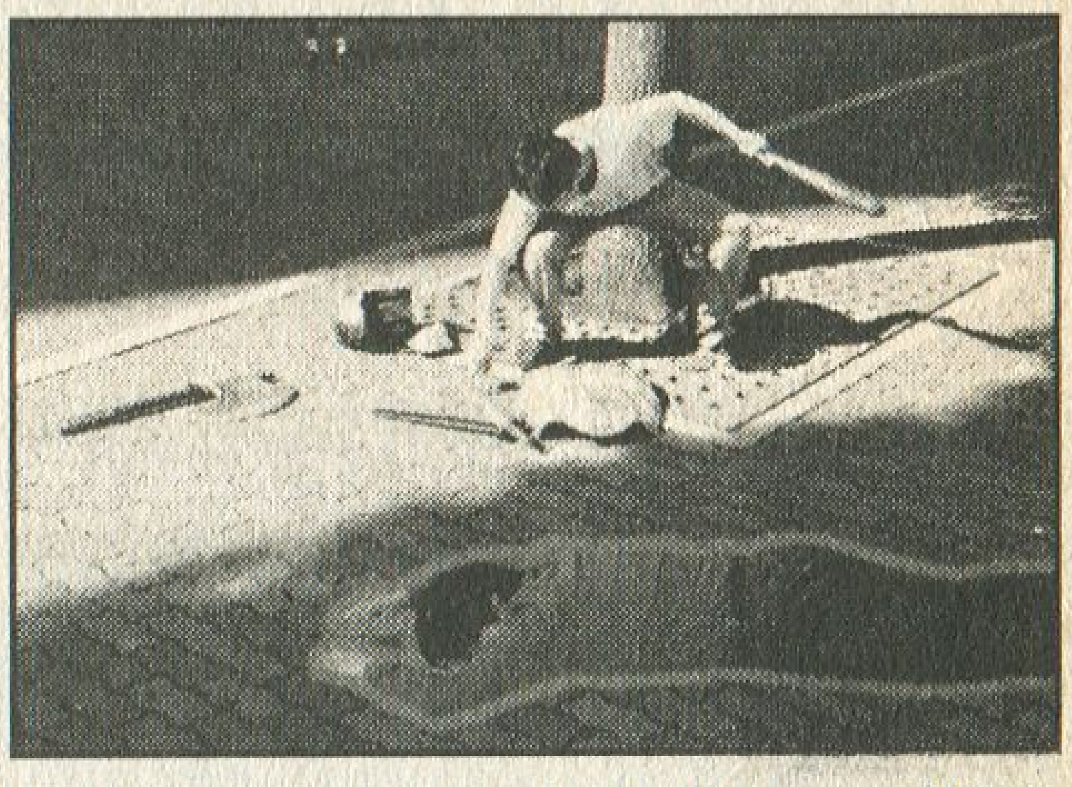
掲載者のみなさま（ありがとう!!）→芦田剛　相原祐里　綾野京　あきろと　石原正樹　市村朋大　伊藤顕　飯塚信寛　岩本吉行　うひょひょ星人　ＡＩＳ　Ａ　沖　奥田拓也　大谷拓也　岡本晋　俺様　小野彰子　大高一尋　大橋あかね　依田正美お２５００　卯月めい　ＭＤ小夜曲　ＥＤＤ　あさい★らむ　小鮒芳行　秋川藤志　アッテンボロー　ＯＷＬ　キライホウ　カラマゾフそのもの　ＣＲＵＥ　ＫＭ　金森桂　城戸利晴　門脇広海　ＫＩＮ　ＫＹＯＮ　神谷明憲　小林丸　加藤文章　キートン　片山裕一　ＫＥＮ　小倉久武　功名亜澄　黒猫ジジ　児玉誠　ＫＡＺ　船員　ＳＨＯ　ＳＥＩＪＩ　瀬戸宏道　セギャエンタープライゼス　柴田絵里　嶋田善人　斎藤和宏　須本貴章　ＳＥＩＴＡＲＯ　島津弥七　粗挽ずんや　手力　坂本俊一　水野圭一郎　真嶋勲　リーダー　フッチー　ＴＡＫＯ　ルシファー神羅　ミム　平新一　高岡太郎　竜水王　土岐浩文　まつおん　糧満　ぷう　橋本幸典　透明人間　ぷうかＪターボ　高橋祐介　ＴＡＮＫ　バラクーダ天吉　田辺祐輔　べんじょスープ1号　ＴａＫ　日高彰　村井良介　村正　万屋鰻太　ビフテキ　若槻薫　松尾海里　デバッグ所望　ザボン　ＴＳＥ　天河鈴女　レインボー　ミッキー　ＭＡＹＭ　７Ｂ　風我明　平野有美　はしざきねこのタマ　時間機通信網　永田剛志　越智文昭　成岡めぐみ　山崎真紀　プチワラ　ねあの　中川正志　とんでもねぇ　ヒロポン　サイレントピクシー　ｔｕｍｏ　水沼祐人　３３３　ごんたくん福澤　山上允隆　猿　Ｊｉｎｗ　ＮＯＢ　アキラ　小林之哲　ＭＳＳ　桑野栄吾　ポチョムキン　鈴木良人　金刺由規　赤坂梨津　なかひまＥ－Ｚ　アナシマンドロス横山　きゆかた・だよと　園田剛　川本賢治　夏目紀男　ジェフ子　八百屋　内定ほしい　守谷Ｔ教授　服部雅洋　田中裕子　野崎和行　風我タミーナ　三山将司　南義仁兵衛　全能神　岬♡玲　檜山伸一郎　ピラヤン　Ｘ　綾小路舞　うどん　のをす　クレージーじじい　小崎清貴　茂木章　シュウ　ＪＡＫＥ　ＳＰＹ　ＱＵＥＥＮ　柴田直樹　Ｋ次　ＷＯＬＦ　北里輝美　ｓａｙｉｋ　プリ　新井豪　坂井とおる　Ｓｒａｎ　みかえら　杉山良太郎　血気ゴジラ　ヘルヴィヒ　N.Tとり　山口和宏　カニボンバー　緑は樹から　ナイトムーブ２　長沼ハマー　マルニシ　ＵＮＯ　ＦＬＡＴ　白木結花　香林裕美子　奈島広治　リンクス　赤いすいせい　高本武士　地水火風　伊勢谷裕　二児のママ　石井中　今枝俊治　鈴木一穂　侍ヴィクトリー　渡辺英一郎　T.S　史崎稔之　まじん　ノップ　りん　神崎かるな　清華2年Ｃ組　大島俊光　かいわれたくあん　高橋慎一　ザンジバルの人　のどぼとけ　忠野仁　水上あおい　松下正　うびじゃ　永井勝也　ｍａｃｈ　中村淳一　エクスレイＩＫＬ　ＨＡＭ　中野武洋　へらちょんぺ　みきちむ　上杉謙一　佐藤誠　条良理意　安藤充謙　山田　とりめもききめある　すり　伊集院健子　ＭＭＸ　望月択　しずおかわさび　翠教寛　永島哲夫　伊藤和俊　風力発電と私　桑名豊大　N.M　夢見たけぞう　岩崎良彦　山猫　白神裕久　副島圭子　野澤武宏　益竜也　ＣＭＰ　P.ジャック２　S.EAGLE　ハムブラビ　でっこん　ＬＵＮＡＴ、Ｋ　散蓮坂　茶羅　若林伸也　クラちゃん　四郎正満　ＮＶ組ＴＹＲ　ＨｉＲ　ＰＥＬ'Ｉ　鳥取崎ゆう　I.OGAMI　小野薫　佐藤康夫　斎藤浩徳　D，DAM　犬男　バカラコス諸糖　松本寛之　鈴木仁　片井美樹雄　原田浩　CAR,QQQ　ガンマー　ＭＩＯ　カラムーチョ　S.S重いぞ　ＭＵＭ　猫山神名　ｙｏｄａ　二代目伊集院光　哲王　はなな・かみ　Ｐ６　留奈　Ｈ・Ｇ　真・ダモーホ　夜行　Ｐｅｒｆ　ＴＥＭ　レンナート　卒論やばい　四谷一獲　半田あさみ　古関硬球　次元幸正　ナシ　中川哲也　ニャン太　ゼロ生命　3ヶ月　くりころりん　宮廻久美子　下津井なろう　ゆうこ　あるはいまあ　えい・えい　丸衣　チュン　Ｍ－１号　ＹＵＫＩ　ゲーム批評を斬る　鳥越哲也　佐田晃一　倉方友彦　おをす　ましりと　さとちゃん　まる　月の子　風りん　鹿島田ルミ

読者のみなさま本当に

街で見かけた③

究極のゲームディアブロ

遂に世代交代!? 迷宮で朽ち果てていく小野さんです。

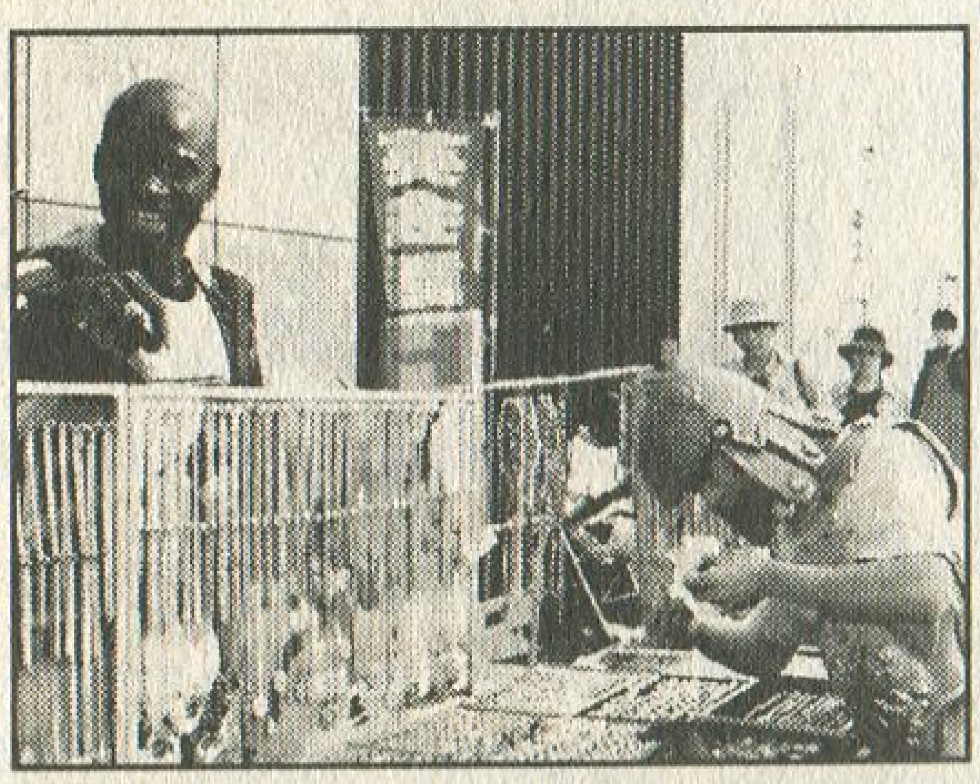

死んでアイテムをぶちまける小野さん。哀愁漂う背中です。

小野ディアブロさん（34歳、まだ独身）はもう疲れました。思えば長い戦いでした。全力で走り続け、読者アンケートという魔物と戦い続けました。もう呪文も体力も尽きました。ダメです。小野さんは、そっと杖を床に置きました。

小野さんの帰りを待っていた、ひひょー村の大長老元帥皇帝さいとー亜弓とにかく偉いヘン酋長（年齢不詳、仮名、よく転ぶ）は、村一番の力持ち柴田ディアブロくん（22歳、独身、時給800円）に、小野さんの捜索を命じました。柴田くんは「嫌です。断じて嫌です。」と申し立てたのですが、所詮新人、変…もといヘン酋長には逆らえません。いにしえのダンジョンがあるという町田へ、小野さん探しの旅に放り出されてしまいました。

東京のことは、北は北千住から南は南千住まで知り尽くしている柴田くんですが、町田ははじめてです。柴田くんのように棍棒とか持ってるイッちゃった人なんかいません。みんなお洒落です。柴田くんは手にした棍棒を恥ずかしそうに隠して歩いていきます。

やがて町外れの迷宮の入り口で、倒れた小野さんと、散らばった宝物を見つけました。柴田くんはアイテムをゲット、武器も棍棒から立派な剣になりました。


鍛冶屋グリスウォルドのおうちでおかいもの。キュートなナイスガイなの。

「す、素晴らしい…」

ああっ、小野さん（34歳、独身、街みか交代ちょっとさみしい）は気がつきました。背中を向けている柴田くんを必死で呼びます。

「リ…リザレクトして…」

そんな小野さんに気づきもせず、柴田くんはおニューの剣で、八百屋の大根を試し斬り。ふと振り返ると、小野さんの姿勢がさっきと違うようですが瞳孔開いちゃってるし、たぶん気のせいでしょう。

小野さんの持ち物を売ったお金は、「ぞでぃあっくりんぐ、あるヨ」とウインクする陽気なジャマイカン、グリスウォルドの店でショッピング。うーん充実、これから街みか頑張るぞ、と決意した瞬間、目が合ったカラスに「かー」と鳴かれてしまい、古庄先輩に似た野良犬にマーキングされました。

汚れたナイキを見つめているうちに、なんか猛烈に将来が不安になってきた柴田くん（22歳、独身、にんにく好き）でした。


上から 兜／UNDEAD CROWN（¥15,800） 鎧／ARKAIN'S VALOR（¥23,000 剣／INFERNO（参考商品） 盾／STORM SHILD（¥52,000） 首輪／OPTIC AMULET（モデル私物）



KATSUYA TERADA



強い個性とズバ抜けた画力で魅力ある世界を展開し続ける寺田克也氏。今回は二度目の登場です。

Q1. 今回の作品は「ＤＩＡＢＬＯ」をテーマに制作して頂きましたが、かなりオリジナリティ溢れる作品となっています。個々のキャラクターや世界観、シーンのイメージなど教えていただけますでしょうか。

A1. 獣の臭いと死体の腐臭満ち溢れる暗渠。恐怖と疲労に軋み断ち切られそうな神経をかろうじてつなぎ止めさまよう戦士達。「！」前方かすかに揺らぐ光に、地上への帰還を夢見て駆けだすも目の前に開けた朽ちた礼拝堂にうずくまるのは赤色の悪魔だ。汚れた精神をさらにかき立てる呪文がその黄色い牙の隙間から漏れてくる。叫びそうになる心を抑え汚水に濡れた壁のくぼみに身を潜ませるが悪魔の耳と鼻孔は、人間の跫音と匂いをすでに捉えていた。赤い獣の顔がニヤリと歪む。戦士は汗ばむ手で戦斧を握りしめた。そして雄叫びを上げ震える躯を鼓舞し跳躍する。

Q2. ＤＩＡＢＬＯは硬派なファンタジーですが、ファンタジーはお好きですか？

A2. 岡野玲子の「コーリング」のようなファンタジーも三浦健太郎の「ベルセルク」みたいなヒロイックファンタジーも好きっす。

Q3. 最近凝っていることがあれば教えて下さい。

A3. 凝りたいのはアブラ絵と３Ｄソフト。

Q4. ゲームのお仕事もされてますが、キャラクターを作るときの極意などありましたらお願いします。

A4. 気合いっすか。うおっりゃあ！　アチョ～！ふんがー！

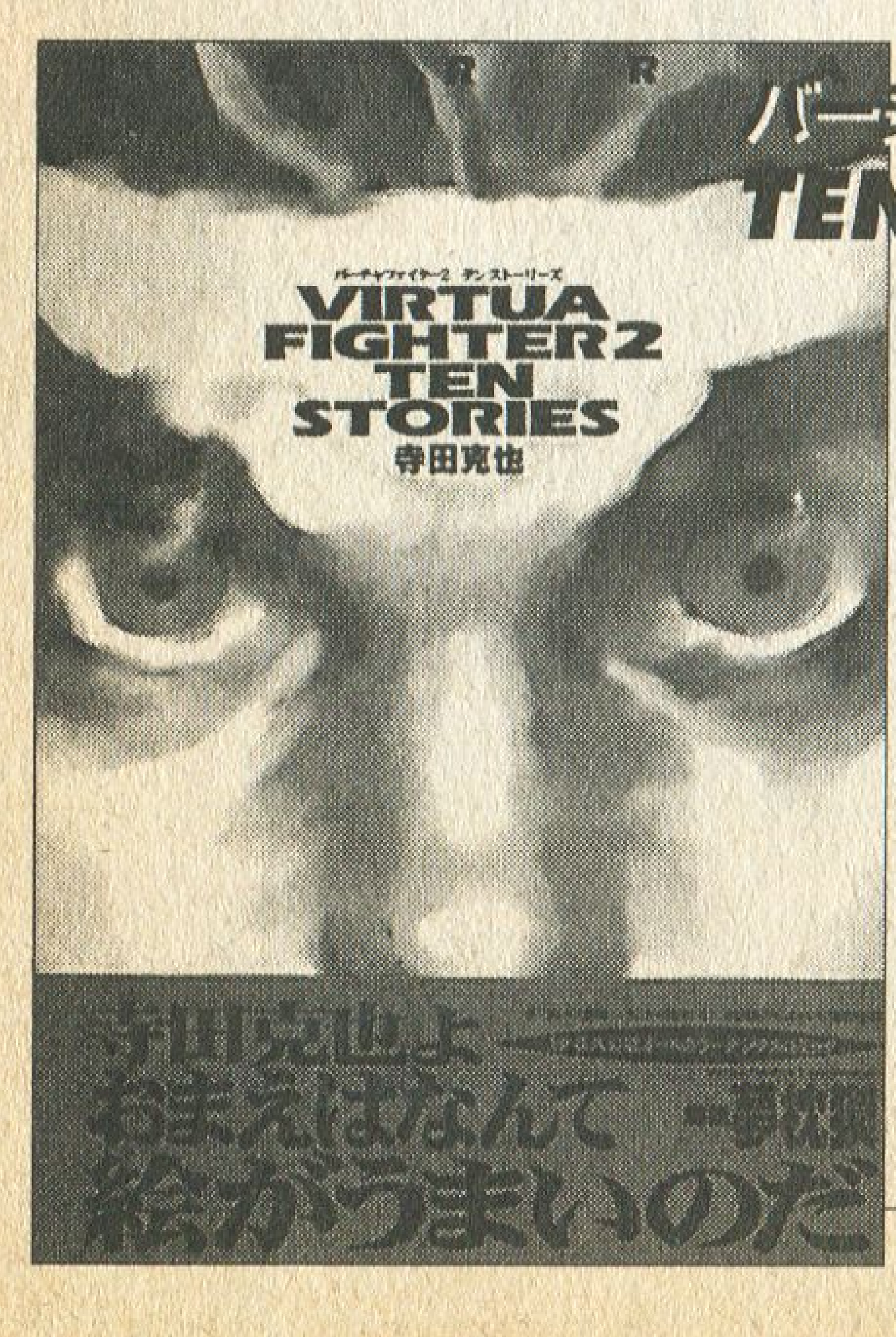
Q5. 最近ご覧になって感動した、映像、本、ゲームなどありましたら教えて下さい。

A5. マーズアタック。

Q6. では、最後にゲーム批評の読者にメッセージなどありましたら……

A6. 人生はバーリトゥードです。ポジション取りを大切にしましょう。

ありがとうございました。



バーチャファイター2 TEN STORIES

寺田克也　著

1906円

(株)アスペクト発売

月刊コミックビーム（アスキー刊）に大人気連載されたアートコミック。バーチャファイター2の登場キャラ10人の様々な戦いの物語が叙情的に語られる。MACで描かれた激しく、そして華麗な世界を堪能できる一冊である。

PROFILE

1963年岡山県に生まれる。マンガアーチスト。'83年よりフリーとなる。ゲームのキャラクターデザインから書籍の表紙、ポスターなど幅広く活躍。そのMACを使った独特のタッチは他の追従を許さない。代表作としてバーチャファイターシリーズ、神宮寺三郎シリーズほか多数。

第四回

セガ・エンタープライゼスＡＭ研究開発本部　分室

ディレクター　**佐々木建仁氏**



今度転職するとしたら水商売が良いですね

「リッジレーサー」「セガラリー」「ツーリングカー」とヒットタイトルを生み続ける佐々木建仁氏。その卓越したセンスはどこから生まれてくるのだろうか。



アタリのゲームが好きで影響を受けましたね

編集部（以下編）：佐々木さんはお生まれはどちらなんですか？

佐々木（以下佐）：仙台なんですが、両親の仕事の都合で、関東周辺を転々としているんです。

編：親御さんのご職業は？

佐：父はサラリーマンなんですが、昔デザインの仕事をしていたらしくて、今でも絵や字がうまいんですね。家が貧しかったので、落書きしたり、工作したりとか、自分で作る系の遊びが好きでした。学研の「科学」は好きだけど「学習」は嫌いという（笑）。後はとにかく外を駆け回って遊んでました。

編：それが中学生になって。音楽はお好きではありませんでしたか？

佐：イギリス系の音楽が好きだったんですよ。それと、当時ユーロビートがはやっていて、好きで聞いてました。他にもＹＭＯとか打ち込み系の音楽が好きでしたね。それは未だに尾を引いています。

編：その頃好きになったものってずっと尾を引きますよね。

佐：そうなんですよ。ビデオゲームもスペースインベーダーから始まって、中学生の頃はずっとはまってましたから。その頃アタリのゲームが好きで、ディフェンダーやバトルゾーンなどを良く遊んでいました。その辺は未だに大きな影響を受けてます。当時のアタリゲームといえば、クールで音が良くて動きも良いという感じで。

編：コンピュータとの出会いは？

佐：中学生の頃にＭＳＸを買ったんですね。コナミゲーム、特にグラディウスやメタルギアなどが好きでした。他にも「マイコンＢＡ

SICマガジン」を読みながらベーシックでプログラムを組んで遊んだり、サウンドを打ち込んで鳴らしてみたり。あの頃の音源の音や、音符で爆発音を表したりするサウンドの職人芸は今でも好きですね。また、当時あの雑誌には「マイコンソフトマガジン」という付録がついていて、それが楽しかった。あれは、やっぱり基本だなと思って、まだ取ってあります。

編：創刊号はゼビウス特集でした。

佐：当時は開発者の情報などまったくなくて、遠藤雅伸さんなどはあの付録で初めて知ったんですね。後はアニメにも相当はまっていて。アニメ、ビデオゲーム、子供の頃の物づくりというのが今に直結しているんじゃないですか（笑）。

編：当時はヤマト、ガンダム…？

佐：ヤマトは最初の放映からリアルタイムに見ていましたし、映画も公開初日に並びました（笑）。他にもSF映画が好きで。CGが凄いなと思ったのがトロン。「あ、すごいな、これだ」とか思って。でも、高校に入ってコンピュータ、ゲーム、アニメなどを、ぱたっとやめちゃったんです。

編：そうなんですか。

佐：趣味が変わったというのはありますね。車やディスコに行ったり、飲みに行ったりという方が好きになって。高校卒業後、東京で一人暮らしを初めてから、ずぶずぶとそっち系にはまりました。

編：車もその頃買われたんですか？

佐：買いましたね。最初は、すっごい古い中古のギャランだったんです。ターボ付きで、しかもリミッターが切られてて、めちゃめちゃ速くて。事故ったりもしました。最後は壮絶にぶっこわれましたよ。クラッチの耐久度が甘くて高速道路を走っている最中に吹っ飛んで。壮絶にスピンして廃車になりました（笑）。

編：凄まじいですね。

佐：その後色々と車を買い換えて。その頃は週に3、4回は友達と近所の峠に走りに行っていました。バイト代はほとんどガソリン代と修理費に消えてましたね。後は、ディスコにも良く行って。ゼブラとかマハラジャとか。ユーロビート系のディスコがリードしてました。水商売が結構好きなんですよ。

編：以前クラブでバーテンをしていたこともあるとお聞きしました。

佐：（笑）二十歳くらいの時、そんなに長い期間じゃないですよ。ちょこちょこ日銭を稼いでいて。やっぱりいかがわしい系のバイトって、面白いなと。

編：遊ぶと言うより、その場の怪しい雰囲気が良いんですね。

佐：そうですね。お客として行くよりも、金を取る方が絶対においしい。知れば知るほど儲かる商売が多いですから。今度転職するとしたら水商売が良いですね（笑）。



筑波万博が好きで100回以上行きました

編：それがなぜゲーム業界に？

佐：高校の頃、漠然とデザイン関係の仕事につければいいなと思っていたんです。CGなんかもやりたいと思っていたので、グラフィックデザインをやり始めて、卒業後に美術系の予備校の短期集中講座や、大学の夜間セミナーなどでデッサンなどを勉強して。当時新宿にいたので、面白そうなイベントがあれば必ず行ってました。

編：当時筑波万博がありましたね。

佐：あれもかなり影響を受けましたね。180日の会期中で100回以上足を運んだんじゃないですか？（笑）。富士通パビリオンとかジャンボトロンとか、とにかく大きな物が好きでしたね。

編：でも、美大には行かれなかったわけですよね。

佐：ええ。当時はまだどこもCGの設備が整ってなかったのと、デジタルな物を敬遠する向きがあって。だったらコンピュータの専門



愛車のダイキャストカーに飾られた佐々木氏の机

学校に入って、趣味でCGの勉強をした方が早いと思ったんです。専門学校を出て一年は、講師としてその学校に就職しました。そこは当時ソニーと関係の深い学校で、トリニトロン管の開発者や、インダストリアル・デザインの第一人者の方などが講師としていっぱい来ていて。そこで講師をしながら、デザインの基礎を勉強したんです。

編：それで改めて就職されて。

佐：そこからも転々としているんですよ。最初は建設会社で2年くらい海洋土木や建築のシミュレーションなどをやりました。リアルタイム系のシミュレーションの仕事も多かったので、それが今の仕事に役立っているかもしれませんね。その傍らでテレビや映像関係の仕事を受けたりして。当時「人体」などCGを使う番組が増えてきて、NHK特集で建設関係の番組のCGを制作したりしました。そうした代理店の仕事を受けているうちに、縁があってセガの仕事を受けることになったんです。

編：そうなんですか。

佐：当時、またビデオゲームに興味がむき始めていた頃で。ある立食パーティの席上で、いきなり「セガのファンなんです。ちょっと映像作らせてください」という感じで切り出したんです。それがきっかけ。20、21歳くらいで結構図々しい話ですよね（笑）。

編：そんなことはないと思います。

佐：まあ、何かを感じ取ってくれたんだろうと。それで今のAM5研の2作のCGの仕事を受けたんです。そのうち「スクランブルトレーニング」は、今でも東京ジョイポリスなどで遊べますよ。



リッジレーサーは僕が作ったんです

編：それがきっかけでゲーム業界に入られたんですか？

佐：ええ。その後すぐにセガに行こうとも思ったんですが、当時セガにはまだCGの開発環境も技術力もなかったので、同じくCGがらみでお付き合いのあったナムコに就職したんです。当時ウイニングランが出始めの頃で。あのゲームの第2弾の体感筐体、あれが未だに良い出来なんですよ。

編：リアルタイムポリゴンゲームの先駆け的な作品でしたね。

佐：ナムコに入ったのは、その続編のドライバーズアイを作っていた時期でした。僕が専攻していたのはCMなどのハイクオリティなCG映像だったので、入社後すぐは映像の仕事をしたんです。ただ、その頃システム22という基盤が出来て、それを使ってゲームを作れる人がいないという話になった。当時のナムコのCG開発部は、綺麗な映像を作ることには慣れていても、少ないポリゴン数でゲーム的な物を作ることは出来なかったんです。それで、自分にやらせてくださいと部長に話したら、いいよ、やる人がいないから任せるよと言われて。いわゆるリッジレーサープロジェクトが立ち上がった時期だったので、配属された。

編：リッジレーサーを作られたんですか？

佐：ええ、私が中心で担当しました。逆に言えば、新人のデザイナーにいきなりプロジェクトをまかせるなんて凄いですよね（笑）。最終的にはデザイナーが3、4人のプロジェクトにはなりましたが、最初は一人で担当しろと言われましたから。まあチャンスだったし、リッジを一本体験できたのは大きかったですね。

編：あれは名作でしたね。

佐：いろいろな要素がうまい方向に流れたな、と思います。音楽もあれで新しい流れをつかんだと思うし。僕ともう一人、テクノ系やクラブ系の音楽が好きな奴がいて。本当は企画の人がいたんですが、現場で無視して暴走した感じですね。初めてテクノの曲を企画の人に聴かせたとき、その人は音源が



愛車ALFA ROMEO SPIDERは「ツーリングカー」中でも登場。

バクってると思ったらしいんです。曲が鳴り始めてしばらくたって「で、いつ曲が始まるの？」って言われて冷や汗が出たり（笑）。楽しかったですよ。ナムコ時代は。



もう少し長く遊べる仕掛けを考えています

編：その後セガに移られた。

佐：当時ナムコは開発者が名前を出すことが禁じられていたんです。僕は物を作って自己満足で終わるのが一番嫌なんですよ。ゲームって工業製品ですが、ある程度作品みたいな部分もあるじゃないですか。そこで責任や署名をあやふやにすると、制作者が責任を感じなくなって、マンネリ化する。スクランブルトレーニングに係わった時も、エンディングに名前を入れてあります。それがナムコではできなかったんですね。

編：名前が露出すると、開発者の励みにもなりますよね。

佐：僕は成功した人が派手にやっていてほしいんです。ＣＧの世界からゲーム業界に入ってきた一番の理由もそこなんです。当時ＣＧの第一人者といわれた人でも、かなり苦しい生活をされていたんですね。それでも好きな仕事をしているんだからみたいな風潮があった。そういうのが一番嫌なんですよ。それだと新しい人が入ってこない。高い車に乗っているとか、良い場所に住んでいるとか、人って、そうした目で見える物でやる気がでたりする。欲しいのは賞状じゃないですよね。

編：それでセガラリー、ツーリングカーと2本の作品を手がけられたわけですね。新作については？

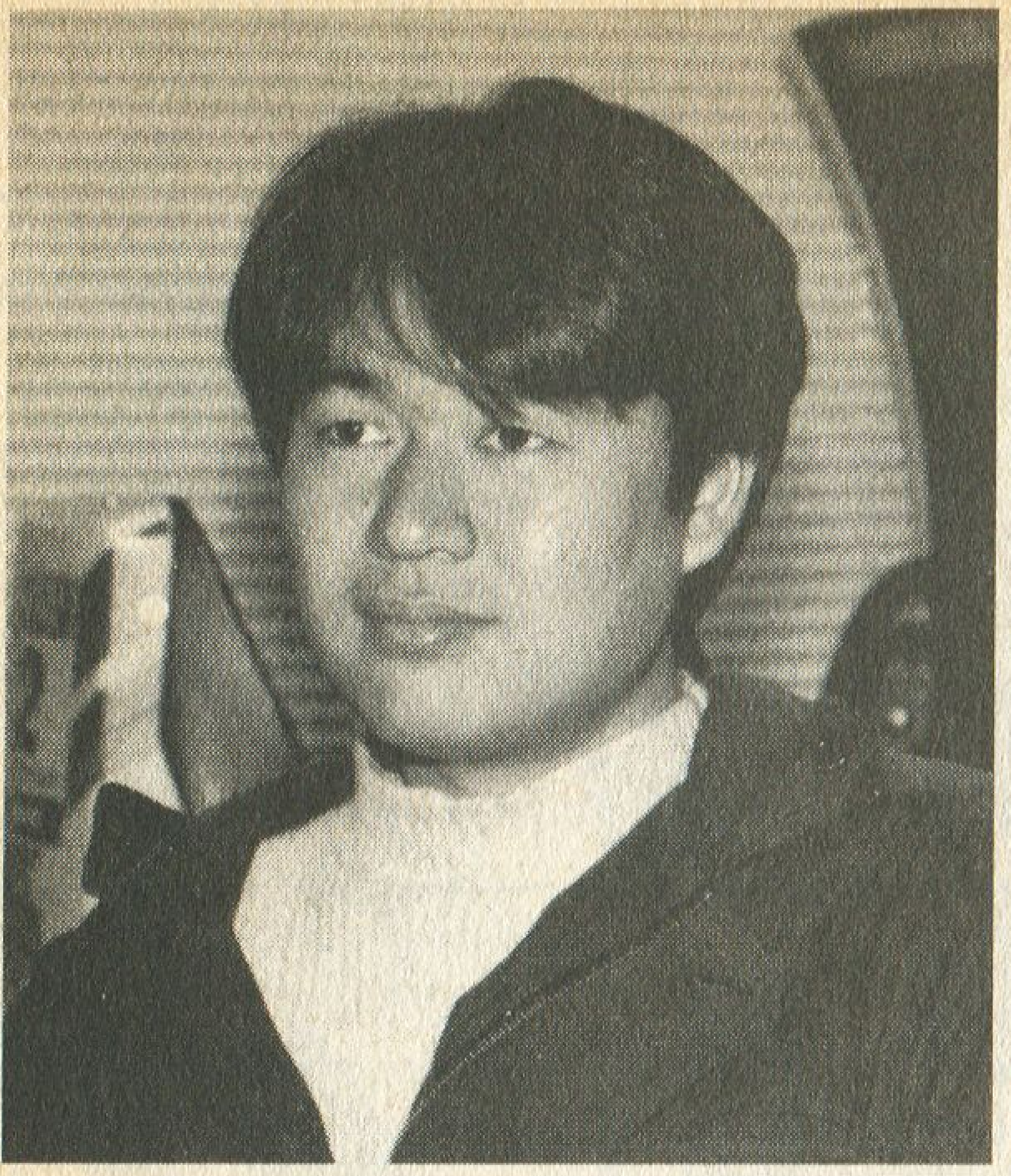
佐：いろいろ模索しているんですが、個人的には、アーケードだけじゃなくて、家にいろいろ持ち帰らせたいんです。今までの遊び方だと、やっぱりマンネリ化してきたなと。ちょっと目新しい体感をつけてもすぐに飽きられちゃうんで、もうちょっと長く遊べる仕掛けを考えないと。情報交換とか、見せ合ったりできるものが欲しいな、とは思っているんです。

編：今、ビデオゲームはプライズやメダルゲームに押されています。

佐：そうした流れをなんとか打破しなくちゃいけない。最近だとタイトーの「電車でＧＯ！」とか良いですよね。ちょっとクサい言葉ですけど、夢のあるようなゲームを作っていきたいと思っています。

編：ありがとうございました。

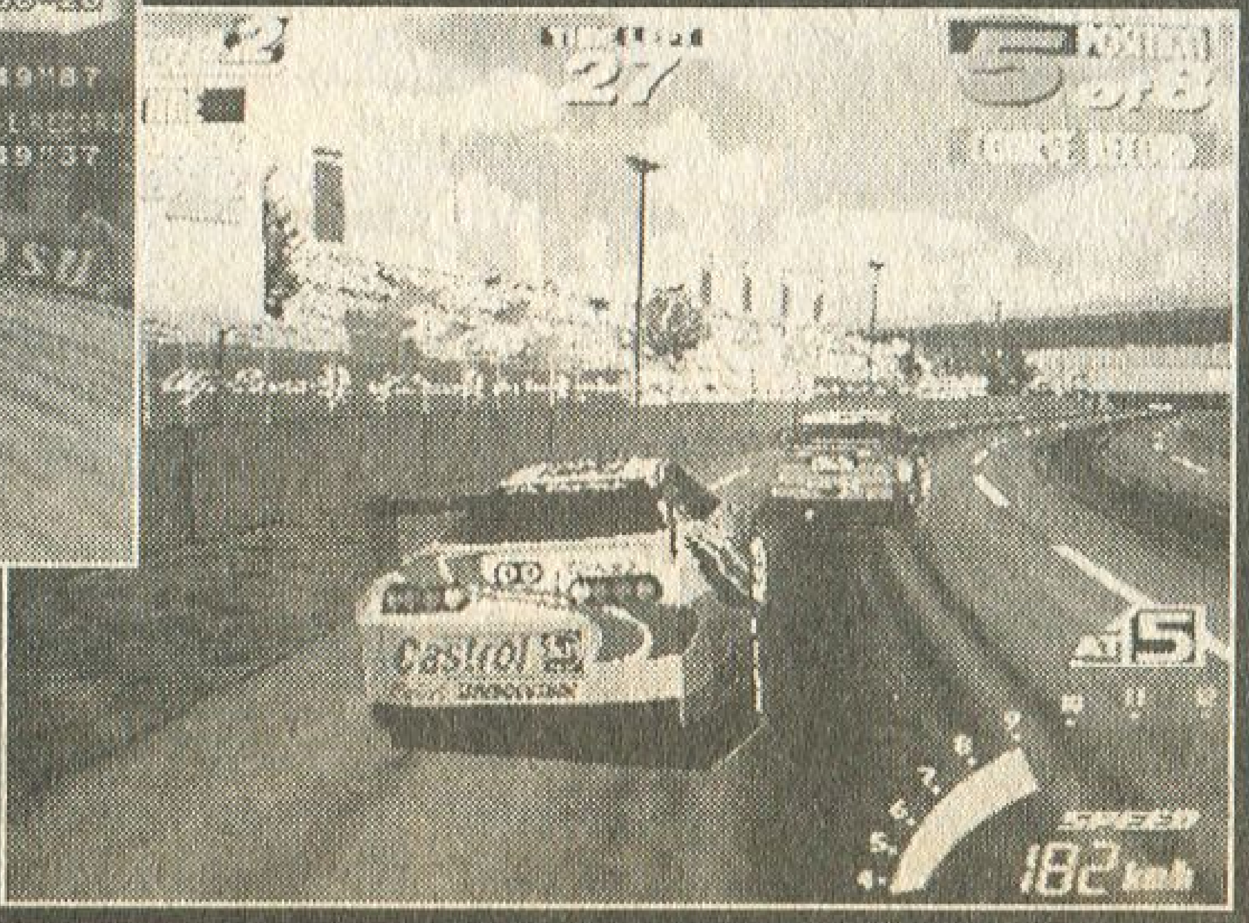
（聞き手・構成／小野）



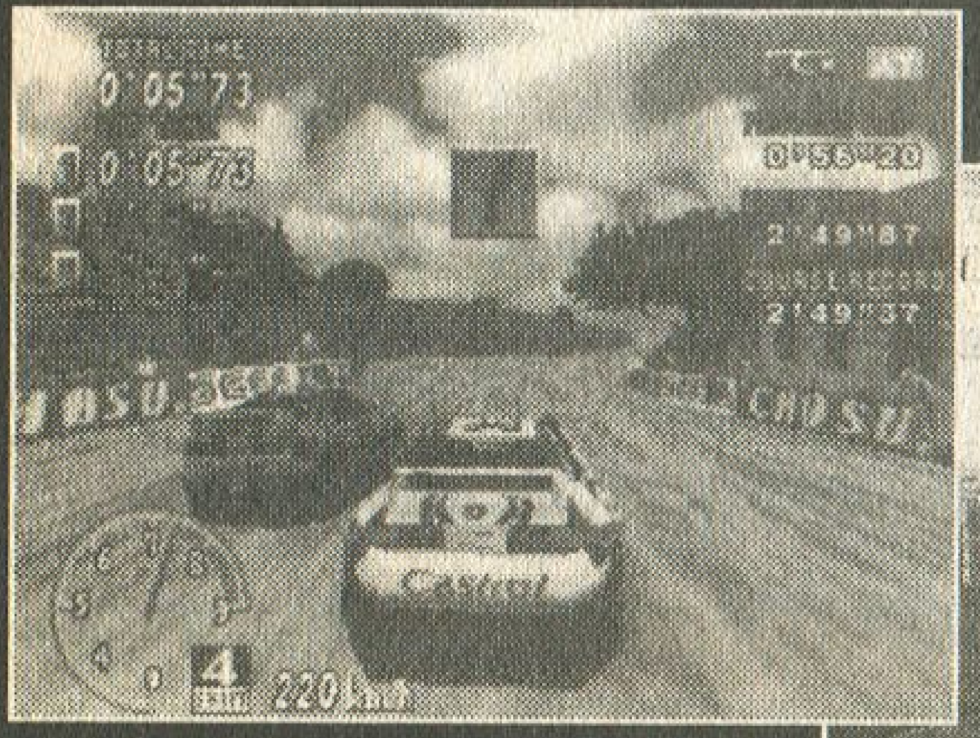
佐々木建仁（ささき・けんじ）
株式会社セガ・エンタープライゼスＡＭ研究開発本部分室ディレクター。株式会社ナムコで業務用リッジレーサーのデザイナーを勤めた後、セガに移籍し、セガラリー、セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップのディレクターを務める。現在新作アーケードゲームを鋭意開発中。

◆◆作品紹介◆◆

ポリゴンレースゲームの新しい幕を開けた「リッジレーサー」は、ドリフトという新しい運転感覚をゲームに持ち込んだ。以後「セガラリー」ではドリフトがより感覚的なものになり、「ツーリングカー」ではドリフトではなくグリップ走行を楽しむゲームへと進化した。実車の風をゲームに吹き込もうとする佐々木氏のレースゲームに対する方向性を見ることができる。



↓ブレーキを踏ませるレースゲーム「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」。



↑「セガラリー」はSSにも移植され、大ヒット作品となった。

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

第5回 VR TROOPERS

ハアー、DIABLOやり始めてずいぶんたちますが、みなさんのお体の調子はいかがですか？　私は仕事も重なり、すっかりダメ人間生活に陥っております。最近はバトルネット上での知人も増え楽しい毎日、コンシューマーゲームにほとんどさわることがなくなってしまった今日このごろです。このまま書くとDIABLO日記になりそうなので気分をかえて、なつかしいゲームをとりあげることにしました。それがこの『VR TROOPERS』です。なにがなつかしいって、そりゃあ、あれですよ。この特撮ヒーロー達は僕にとっては思い出深いわけです。

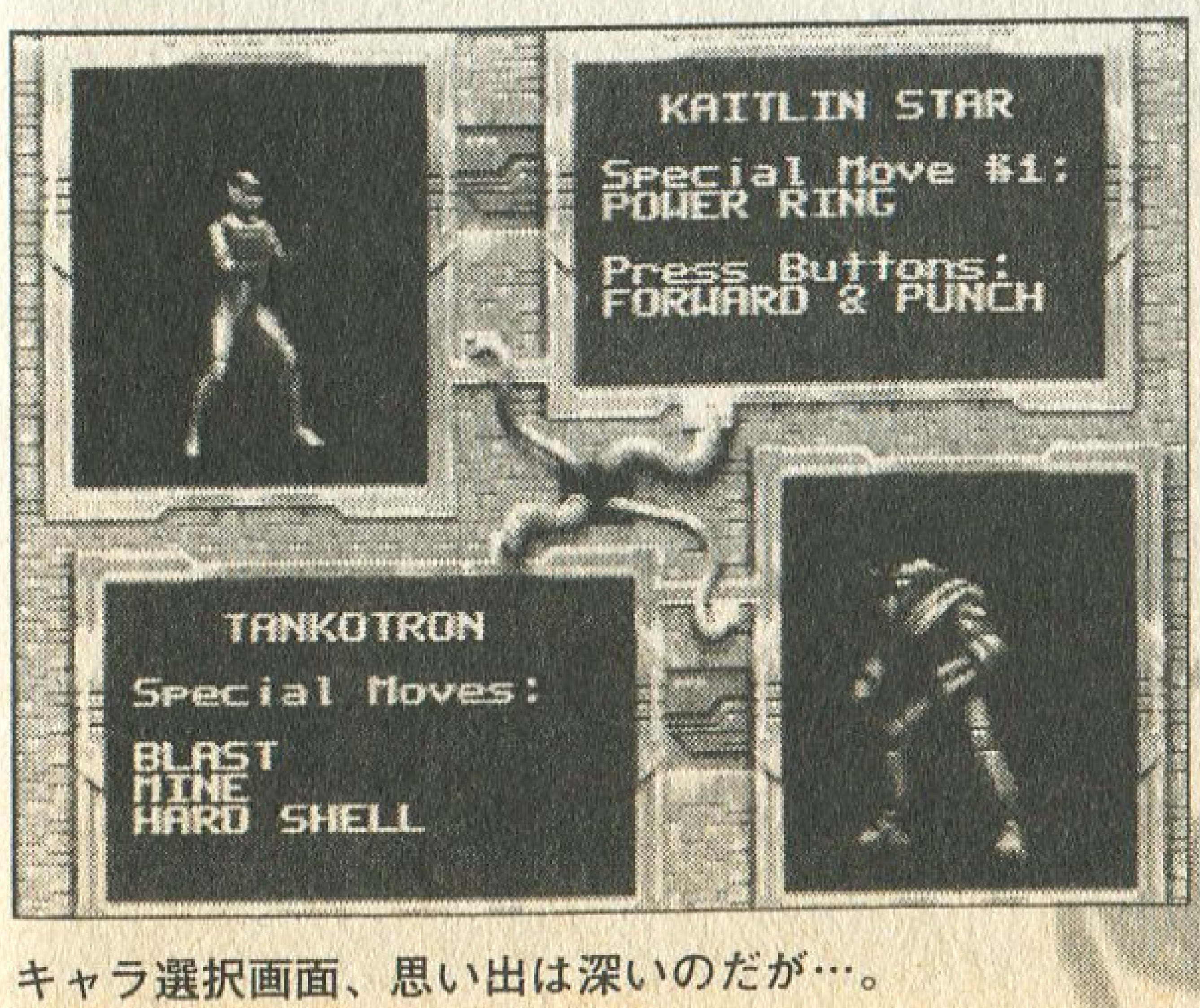
特撮マニア？　おたく？　そう思う方がいるとしたら、答はYES、まったくもってそのとおり。

10代後半、イベント会社に勤め、仮面ライダーショーをやったことが、全てのはじまりだった。それまではちょっと詳しい一般人だったところに（すでに怪人・モンスターの名前をすっかり覚えてる時点でダメなのであるが）、忘れもしない、あのマスクを被った瞬間、すべてが大きく変わってしまった。自分の心の内にあった変身願望のスイッチが大きくONされ、そのまま壊れてしまったのである。その壊れたスイッチは、やがて自分専用のスーツを造りたいという無理な考えにまで到達し、不器用な自分を忘れ、造形業を始めるのであった。その勤めていた会社で制作にたずさわったのが、このゲームのキャラクター達なのである。

いざ！　ゲームスタートしてみると、当時をなつかしもうと思う心とはうらはらに実に適当な、いやいや大味なゲームで、しゃがみ弱キックと大ジャンプキックでエンディングまで終わってしまった。おいおい、これじゃ当初の思惑としていた「ヒーローは今も変わらず、戦っている！」なんて書けないぞ。なにかヒーローらしさはないか、無理矢理またゲームを始める。やればやるほど、なさけなくも頼りないヒーローとしか思えない。初めのころのモータル・コンバットといい勝負、いやカルトな部分でモータルの方がいいか

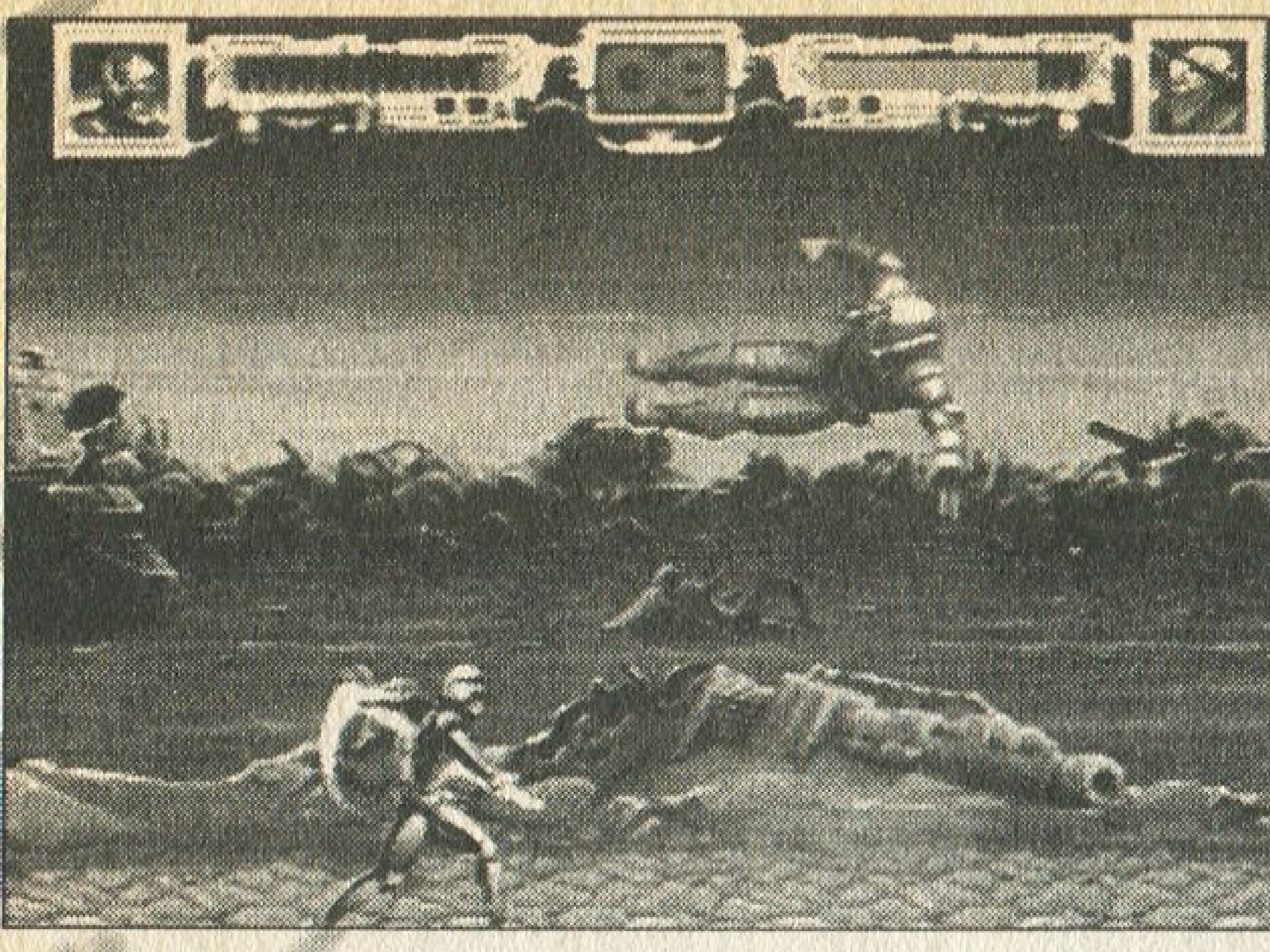


地球侵略おススメ度 5%



キャラ選択画面、思い出は深いのだが…。

VR TROOPERS［格闘ACG］　メーカー：Saban Entertainment,Inc.／機種：ジェネシス／店頭価格（'97年5月現在）￥7,800



必殺技はヒーローの基本…のハズですが。

もしれない。そうだ！ ヒーローの極意は必殺技にアリ!! そう！そうなのである。これさえきまればヒーローはそれでいいのである（ホントか？）。そのことに開眼した心で敵にフィニッシュ！ なんとも腰砕けのポーズ、なんのエフェクトもなく、決めのセリフもなく、ヒーローたるやを何もわかっていない。あ…かっこわるい、なんだか悲しくなってきた……。

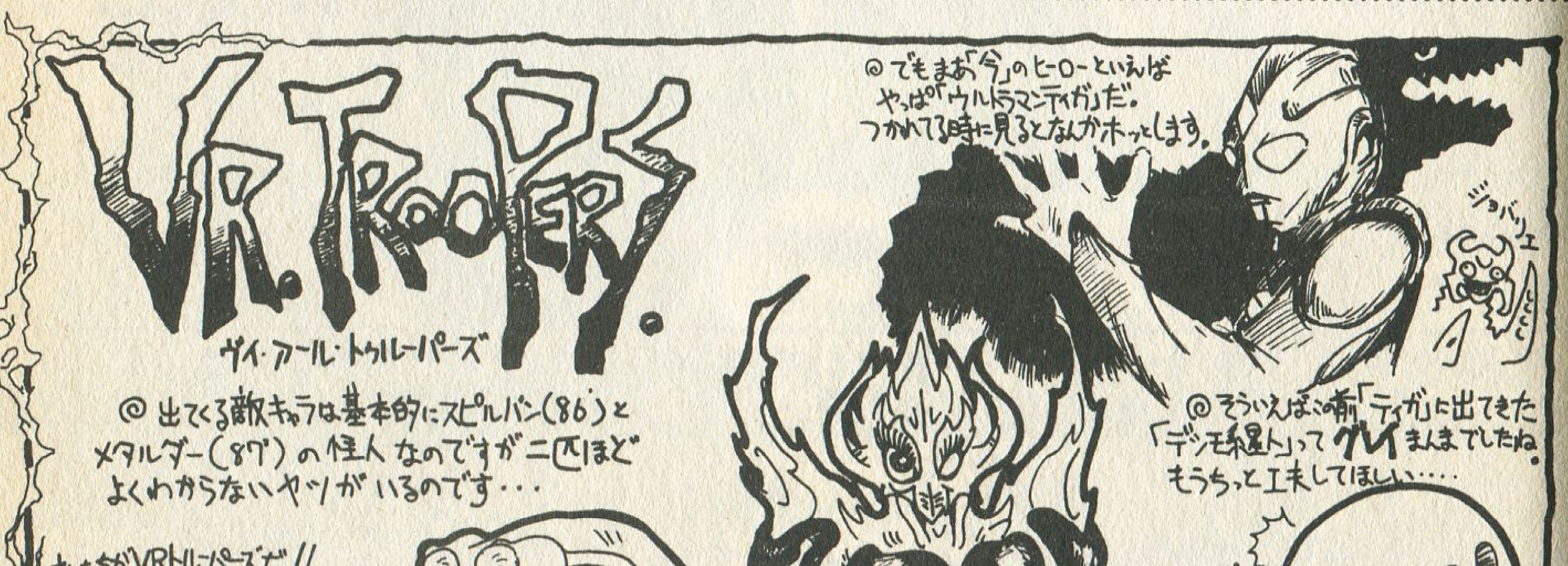
教訓、なつかしさだけのゲームに当りなし！（ちなみにアメリカで放送されていたこの『VR TROOPERS』は低視聴率、TOYの売れ行きのいまひとつさに早々に終わってしまった番組である。日本ではそれぞれ、スピルバン、メタルダーとして放送されていた。）

メガドラ（ジェネシス）のスイッチを切った。TVのスイッチも切った。もうディアブロでもやろうかな。ゲームの中にヒーローを見ようと選んだ今回の『VR TROOPERS』は見事にハズレだった。ゲームの中におけるヒーローはただのキャラゲーと化し、地におちているのか。さみしいものである（さみしいといえばサターン。ギャルゲーなくてもイケるって、もっと遊ばしてくれよー）。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

TV・CF・映画などの特殊美術を制作する、ゲームジャンキーな造形家。現在は、DIABLO ART GUIDE BOOK用のフィギュアを制作中。未だ終わらぬDIABLO生活の中、ネットで知り合った田中君と対面。現実で出会った彼に古くからの戦友を感じてしまった今日このごろ。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：…今回特集ということで、やってみましたディアブロ（編集部で）。いきなりネットにつないでみたら、驚くほど重式装の外人にいきなりオノでバッサリ殺されてしまいました…。


カズマデラックス♡
Gショックがイイぞノ巻
Vol,4 G-SHOCK Is Good.
GRAVITON.
グラビトンで思い出すのがコレ、オヤジだね。
GショックのGは重力を意味するGRAVITYのG。すなわち、重力を制し、対衝撃に優れた時計であると言うことだ。
最近、デジタルウオッチがブレイクしてますネ。
デジタルの元祖と言えるパルサー。現在、生産しておらずこれを集めているとカッコイイと言われる。液晶が緑だとさらにイイらしい
Pulsar.
シチズンとかオリエントからもデジタルを出すらしいし…
フォッシルとかデータバンクもあるネ
反転液晶がイケてるスプーン。アンチGショック派に人気だが早速Gショックに反転液晶をマネされて、少しカワイそう。
Spoon.
とは言ったものの、ダントツ人気なのは
女の子向けGショックのベビーGサーフィンやスノボ等、様々なバージョンがあり。それぞれサーフィンしているヒトやスノボしているヒトのアニメがついてて、楽しい。
BABY G コレは→クラバー。
BG-350FC-71
ほー
カシオのGショックその人気の秘密は何なのでしょう。
ボーダー仕様のエクストリームこのように、Gショックは用途にあわせて様々なバージョンがある。『フィッシャーマン』なんて釣り仕様まである。
DW-6900X-2T
X-TREME
多機能がシビレちゃう
200mの海の中でも操作できるが、そこまで潜る人はあまりいない。
基本的に200m防水で、種類によっては電話番号をメモリーできたり、救難信号を表示したり、潮の状態を表示するものや、日の出日の入りがでるのもある。
丈夫で低価格がイイ
たくさんありますぅー
シノラーかおまえは…
対衝撃だから丈夫なのはあたりまえ。値段も平均で一万五千円前後でお買い得。ロレックスやオメガを買う気なら二十個〜三十個買えちゃう値段だ。
ELバックライトがイイ
文字盤が青く発光！しかも絵柄が浮かぶ！
闇夜でも安心だ！
もともとタイメックス社のウリだった機能だがカシオが二色発光を可能にしてから、すっかりGショックのウリになってしまった機能。

大好評連載　カズマデラックス第4回！！



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作に向け鋭意活動中。

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.14

TRICKY ACTION


YASUSHI NIRASAWA

　えー、今回は、「トリッキーアクション・モンスター」です。トリッキーとは、TRICKで、(油断のならない…)や(手の込んだ…)などで、つまり私なりには、「気の利いた仕掛の動きをする…。」みたいな意味あいで選びました。

　と言うのも、私のフェイバリットシリーズの「悪魔城ドラキュラX　月下の夜想曲」がついに発売となり、その中に登場するザコキャラの動きが、あまりに愛苦しくも意表をついた動きでしたので、そんな奴らを紹介したくなったのです。モチロン、彼らの他にも素晴しい悪夢のザコキャラ・ボスキャラ達で城の中はひしめきあっています。本シリーズではレギュラー格の「アックス・アーマー」「こうきどうほねばしら」はもとより「半魚人」や「アーマー・ナイト」も健在、中ボスクラスでは、新キャラクター続々登場、驚きのビッグキャラ、「ベルゼブブ」(ハエの解釈がスゲェ!!)「ガラモス」そして何といってもブットビは「レギオン」!!!こいつには戦うのを忘れて見とれてしまったぜ!!な大興奮ソフトですぜ!!　(皆もうやった？　編集長は？)

　で、彼らも気になるトコロですが、今回は、「錬金研究棟」に現れる「アルティ・バティラエ」と、「蔵書庫2」に現れる「スケアクロウ」を取りあげました。前者は、画面でこそ小さいキャラクターですが、そのドクロの様な虫の様なフォルムが部屋のカベ・天井・床・つながってさえいればどこでも這い回ります。そしてダラダラと酸のヨダレを垂らします。「何この、ちっこい奴!」などと見とれていると、ヨダレが当って、アルカードの攻・防共に半分になっちまいます。彼の動きのトリッキーさは、直角に角になっている所でちゃんとアールを描いて曲がるトコロです。ゼヒごらんあれ。で、次、「スケアクロウ」A・パチーノとG・ハックマンの映画も好きですが、これには参った!!　ドラキュラ＝ヴラド・シェペシュ＝(串刺し公)の異名を持つ本シリーズの影の主役、彼の犠牲になったと思われる串刺しにされた兵士の死体、それが「スケアクロウ」だっ!!　スケアクロウ、つまりカカシである。一本足のカカシ、串刺しのヤリを足に見たてて、その死体をキャラクターにしてしまっているのだっ!!　ヤリの根元をガシッ!　ガシッ!　っとついてやって来るのだ、しかも上の死体はブラブラしている。何てこった、だ。面白い事にヤリ部分に当り判定はなく、死体の方にある。あー参ったなもう……。

　で、出し物は、カミさんのアイディアを借りて「ドラキュラ城」に出て来てもいい様な、オカシな動きのザコキャラを2種考えてみました。1つは「スーサイド」(自殺)って奴。一見、出来上がった大事なスープを運んでいる様な魔女、しかしプレイヤーが近づくと、「ハッ!?」という顔をしてツボに飛び込み(ここが自殺)次の瞬間、液状モンスターになって争ってくる……　ての。もう1つは、画面の端から「レッツ、キッス、チャンラ、ランラ、ラン♫」と「ジェンカ」を踊って現れるガイコツ型アクマ達「ジェンカーズ」。彼らの登場時には、画面に選択肢が出て、「百人斬りする？」と出る。『NO』の場合は10人程度しかいないが、『YES』の場合は、ゆっくり前進する彼らを『百人斬り』、レベルアップにはもってこいのイベント付きってのはどうかしら…?!　だめかな？　…ジャッ!!


Tricky Action
MONSTERS
SCARE CROW
▶これで「スケヤクロウ」!!
何てセンスのイイ
ネーミングなんだっ!
こんなのがガシガシ
近よってくる。スゲェ!!
串刺し死体なのにぃ!
CON
GATS
「悪ドX」の
アルティバ
ティラエ。
↑上の図
の様に角
で曲がって
トコがイイ!
ALTIVATI
LAE
←強酸?液
Suicide
飛び込み
ブガァァァ
JENCAR'S
Let's
KISS
GAPA
GAPA
○チャプチャプと
スープを運ぶ
老婆....
何か「ロッキーホラーショウ」
のリフラフみたいっ!
Q「百人斬りする?」◎YES △NO

小島カントクの映画コラム！

第3幕「イングリッシュ・ペイシェント」VS「ブコバルに手紙は届かない」

コジマシネマ開演の挨拶：コジマシネマ豪華２本立て

　いつもこの原稿を考える時、どの映画にしようか悩んでしまいます。ある程度メジャーでないといけないし、タイムリーでないともいけない。２カ月の間にはいろんな映画が公開されます。その中から、１本を選ぶのは非常に難しいです。そこで今回は飯田和敏氏の助言もあり、構成を変えて２本立てで行く事にしました。どちらもテーマこそ違いますが、歴史（戦争）に翻弄される男女を描いた作品です。

アカデミー賞を取る映画は本当にいい映画なのか？

　僕はアカデミー賞を取る映画に縁がありません。相性がよくないと云うべきなのか、たとえ賞が決定される前であっても、その手の映画は敬遠してしまいます。いかにも感動を押し売りするハリウッド的大河作品（アメリカ万歳映画）はどうも好きになれません。だから、未だに「レインマン」も「シンドラーのリスト」も「フォレスト・ガンプ」も観ていません。そんな僕が「イングリッシュ・ペイシェント」を観たのは、好きな女優ジュリエット・ビノシュが出演しているからです。彼女が助演女優賞を貰ったのは素直にうれしいです。



イングリッシュ・ペイシェント、丸の内ルーブルで観る

　イングリッシュ・ペイシェント観ました。寝不足だったせいか、冒頭の部分、しばらく寝てしまいました。確かに撮影は綺麗だし、編集も凝ってて、うまい所もありましたが、やはり従来のアカデミー賞を取る凡作という印象です。時代背景としての緻密さも薄く、「歴史に翻弄される男女」というよりは、単なる「わがままな大人の不倫劇」という感じです。

ミンゲラ監督のかわいい演出

　個人的には、物語の中心となるアルマーシーとキャサリンの愛欲のドラマよりも、ハナ（ビノシュ）とキップの初々しいロマンスの方に魅かれます。ミンゲラ監督の映画は他に観て居ませんが、「最高の恋人」がなぜ女性に人気があるのかわかる気がしました。キップがハナをともし火で誘導する（ETを連想する）シーンや発煙筒で絵画を見せるシーンなど、演出がかわいく、まるでトレンディドラマのようです。女性にはお勧めかもしれません。



「イングリッシュ・ペイシェント」悲恋の物語だ。

ビノシュの微笑みはモナリザの微笑み

　この映画の見所はビノシュでしょう。ドレスを着て、優雅な暮らしの中でエロティックな不倫に走るキャサリン（クリスティン・ス

「イングリッシュ・ペイシェント」…'44年、記憶喪失の男と彼を見守る看護婦。それぞれの過去の恋と現在の恋が交錯していく。「ブコバルに手紙は届かない」…'89年の旧ユーゴ。民族紛争を伴う内戦の悲惨な情景を浮き彫りにした、痛切なラブストーリー。

コット＝トーマス）とは対照的に、廃虚の教会で埃にまみれながらも看病に徹するハナの美しい事、神々しい事。特にビノシュが伸びた髪をバッサリ切るシーンや、身体の汚れを洗い落とすシーン等、化粧も着飾りもしていないビノシュの内面的な美しさ、優しさがうまく映像化されてます。まさにプライドを捨てても、人としての誇りを捨てない彼女の自然な仕草に感動すら憶えます。性を超えた美しさ、生命の眩しさを感じます。特にアルマーシーを看取った際の、またラストシーンの荷台上での、ビノシュのあの微笑み、あの天使のような笑顔を観るだけでもこの映画の価値があるかと思います。

ブコバルに手紙は届かない、シネマスクエアとうきゅうで観る

アカデミー賞を9部門獲得し、全国拡大ロードショーしている「イングリッシュ」とは対照的に単館のみでのロードショーである「ブコバルに手紙は届かない」を観たのは「イングリッシュ」からわずか2日後の事。正直、全く期待はしていなかったのですが、そのあまりの凄さに圧倒されてしまいました。大作ではないにしても、この映画が伝えるインパクトは計り知れない。ブコバルという日本人には馴染みの薄い旧ユーゴスラビアの街。幸せな新婚生活を送るクロアチア人とセルビア人のカップル。ベルリンの壁崩壊を機に、日本人には理解しがたい民族紛争が発火、二人の間は引き裂かれていく。昨日までの友人と撃ち合い、昨日までの妻、家族と敵同士になる。何の為の戦争か？　民族とは？　祖国とは？　紛争とは？　愛国心とは？……「病める欧州」を可能な限り忠実に、また中立に描いた秀作ではないでしょうか。



「ブコバルに手紙は届かない」は印象的な映像で綴られている。

史実を伝えるべく意図して作られた映画

ニュースフィルムをふんだんに挟み込んだ構成はフィクションでありながら、ドキュメント映画のようです。また廃墟や砂塵、弾痕、乾いた銃声、控えめな爆発等、全てが悲痛な程リアル。どこまでも延々と続く、実際の廃墟（ブコバル）を空撮したラストシーンなど、呆れる程の恐怖を感じます。特撮やCGなどでは決して伝える事のできないものです。真実を伝える為に命をかけたスタッフの執念がうかがえます。夫婦がバスで別れ行くラストシーンでも、そこにはドラマチックな再会はありません。廃墟と虚脱感があるだけです。戦争は人の心も完全に廃墟にしてしまうのでしょうか。

ブコバルはエンターティメント作品というよりは、伝える映画に徹しています。

映画や小説の役割とゲームの役割

映画や小説のメディアとしての役割は2つあると思います。ひとつは「人に夢を魅させる」娯楽を主としたエンターティメント。そしてもうひとつは「人が忘れてはならない史実や事件を訴える」記録的な意味を持つもの。ところが、ゲームの世界では未だにテーマ性を帯びた、訴えるゲームはありません。あくまでもゲームは遊び道具の領域に留まっています。僕が作りたいのは、インタラクティブなメディアでのテーマ性を帯びたエンターティメントなのです。「反戦反核」のテーマを掲げたメタルギアもそのステップのひとつです。ああ、ゲームが訴える力を備えるのはいつになるでしょう。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギアソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



わびん日記

ついに現場復帰!!
苦しくて、楽しいゲーム制作の日々の始まりです。

飯田和敏

わびん日記・その4

はーい、ども！　みなさん元気ですか。ゲームショー行きましたか？　人が多くて驚きましたね。あれほど沢山の人を見たのは生まれて初めて。さらに、あんなに大勢のコスプレさん方々に遭遇したのも初めてでした。腰が抜けるほどの大迫力でビックリしましたよ。でも、ゲームショーなのにゲーム業界最大のヒーロー、マリオとソニックが一人もいないのは何故だろう？　テトリスは何処だ？　ゼビウスは居ないのか？　で、唐突ですが僕の近況。いよいよ新作始めました！　イェーイ。「太陽のしっぽ」マスターアップからほぼ1年。待ちに待った現場復帰。でも、内容はまだ内緒。意地悪で隠してるわけじゃないんですよ。まだ、スタートしたばかりで何も出来てないからでっス。これからどうなっていくのか全然わかりませんからね、僕の場合。それにしても、毎日苦しー、そして楽しー。そんな訳で結構忙しくなってきた感じがする今日このごろですが、それでいてネタには全然困らないのが自分でもフ・シ・ギ。

3月某日

映画「エキゾチカ」を見る。タイトルバックがルソー（大好き）風で（注1）、いいじゃん。お、ストリップ（昔、研究してた）小屋が舞台なのか、いいじゃん。あ、ヒロイン可愛い、いいじゃん。ふーん、インド入ってるクラブっぽい音楽もツボを突いてて、いいじゃん。いいじゃん、いいじゃんって軽く見てるうちに、いつの間にかすっかりハマってしまった。ラストシーンではバグッと魂を捕まれて、思わず鳥肌！　さらにその直後にクールダウン効果のあるオチが用意されているあたり、憎いねー。

3月某日

「宮崎勤　精神鑑定書」というルポルタージュを読んでいて、ゲーム作家な僕としてはちょっと気になる部分があった。その個所を要約するとこうだ。「多重人格症の患者はとても苦しい。そんな深刻な問題をあろうことかゲームにしようとする輩が現れた。彼らはこの分野のオーソリティである精神科医に監修を依頼したのだが、勿論、当の精神科医は拒否した。病を患って苦しむ当事者が居るというのに、それを商売のネタにするとは、なんという浅ましい世の中なのだろう。」原文とは違うけど大体こんな感じ。僕はこれを読んで憮然としてしまった。この本の筆者はゲーム制作を単なる商行為としてしか認識していない。一方で小説「24人のビリー・ミリガン」や映画「サイコ」を多重人格症を世にしらしめた作品としてゲームと比較すると好意的に紹介している。僕はそこにひっかかる。この2作品だってエンターティメントだ。小説や映画だとOKで、ゲームだと「他人の不幸を商売にするフトドキモノ」になってしまうとはね。ゲームに対する一般的な認識は未だにこんなものなんだなと、がっくし。悲しいね。それから、事実関係は知らないので誤解しているかもしれないが、もしこのゲームの制作者が「お墨付き」欲しさに監修を依頼したのだったら、

次は9月頃、幕張あたりに出現するかもしれない。
注3　中川幸夫：1918年生まれの芸術家。"死んだ花を生ける"というトリッキーな作品が衝撃。作家、早坂暁の『華日記』（新潮社）でエピソードが紹介されている。1977年に出版された作品集が"世界で最も美しい本のコンクール"に入賞したそうだ。うー、見てみたい。

わびん日記

あまりにも安直で不甲斐ない姿勢だと思う。そういうことが、ゲームを単なる商行為としてしか捉えていないという認識を助長してもいるのだ。嫌になっちゃうね。

4月某日

仕事場の隣にある電波系定食屋が半月ほどクローズしていたのだが、突然リニューアルオープンした。店の周辺にばらまかれていた謎オブジェの数々が一掃され、実にクリーン。憑き物が落ちたんだね。その効果があって、結構繁盛してきたようだ。仕事場の周りには飲食店が少ないので、ぜひここも外食ローテーションに入れたいのだが、以前の姿を知っているだけに躊躇してしまう。この日記のネタに詰まったら行ってみようっと。

4月某日

東京ゲームショー、クリエイターズカンファレンス第1部に出演した。不特定多数の聴衆に向けて話すのはとても難しい。広場で独り言をつぶやいているような気分になってくる。相手がどんな人でどんな話を聞きたいのか全然解らないし、反応も返ってこないからだ。上手く喋れるようになるにはまだまだ修行が必要みたい。ちょっと落ち込んでしまったので映画を見に行く。よせばいいのに内省アニメの「エヴァンゲリオン」。今回の「エヴァ」じゃ映画的カタルシスを得るべくも無く、ますます落ち込んでしまったので、レコード屋に行く。やっぱこれだね、僕は。



4月某日

東京ゲームショー、今日はワープブースでバンド「Ｈａｐｐｙ&Ｌｕｃｋｙ」（注2）の一員として出演。昨日のカンファレンスとはうってかわって好調。やっぱり作品を発表するのは気持ちいいね。思うようにギターが弾けなくてもどかしい思いもしたが、お客さんの反応が良くて救われる。サンキュー、エブリバディ。

4月某日

銀座の画廊で中川幸夫はどの流派に（注3）も属さず一人でやってきた生け花界の異端だ。作品は植物（死花）を使ったインスタレーションで、巨大な内臓のようにも見える圧縮されたチューリップの花弁がG&B（グロテスクかつビューティフル）。コンピュータゲームがアートの最右翼であるという信念は持っているものの、物質の持つ実在感やファインアートの純粋さはそういうこととは別次元のところにある。興奮のあまりボーッとしてたら、奥の部屋に中川幸夫が居るのを発見し、更にボーッ。どう見ても普通じゃない。本人の周り3メートルが非日常に歪んでいる。

4月某日

NHK教育の番組「未来潮流」は面白い。お正月にやった羽生名人VS吉増剛造のぶっ飛び対談は凄すぎて大感動した。タイトルからして「将棋盤の海」だもんね。今回は作家対決で島田雅彦VS柳美里。島田雅彦の喋りが小説と同じ語り口でおもしろい。「足のサイズが自分の場所、とても小さいけど、とても広い」という件がよかった。

4月某日

新作の企画ミーティング。僕自身がひっかかっている点についての意見をチームの皆に聞いてみた。すぐさま活発な議論になるのが、頼もしいね。おかげで、どんな方向に向かえばいいのか考えがまとまった。いいチームだね。きっとナイスな作品が出来ると思う。楽しみだ。

飯田和敏 <rv8k-iid@asahi-net.or.jp>

注1　ルソー：Henri Rousseau 1844年～1910年。フランスの画家。正式な美術教育を受けることなく、まったくの独学で絵を学んだ。画家デビューは1885年だから、41歳の時！　稚拙だが素直な葉っぱの細密な描写がたまらなく好き。元祖ヘタウマの大巨匠。

注2　Ｈａｐｐｙ&Ｌｕｃｋｙ：ゲーム業界で生きることの悲哀をせつせつとフォークする謎の2人組み覆面バンド。体の大きい方がＨａｐｐｙ、小さい方がＬｕｃｋｙ。人前にはめったに姿を現さないのでステージはレアだが、たまたま遭遇した観客の話によると、MCがとても長いらしい。

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

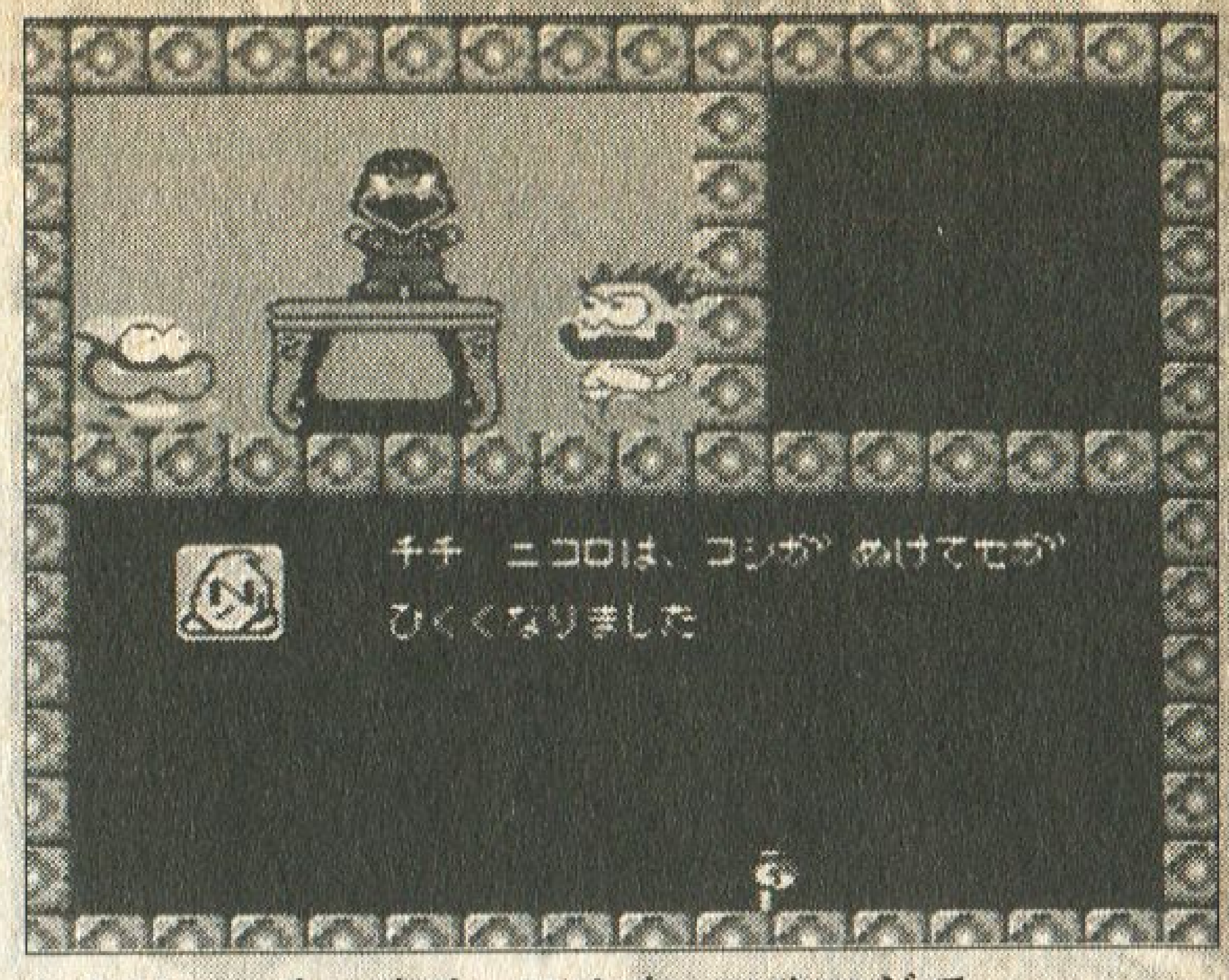
第十一便「東方見文録」

がっぷ獅子丸

不条理カルトゲーの極みのようなソフト

イヤ「THE UNSOLVED」凄クイイネ。良イ子ノ君タチ是非買オウ！ 特ニサターン版ガオススメダヨ。小野さん今回はこんなモンで勘弁して下さい。という訳で獅子丸リンダ困っちゃうくらい多忙の為早速ゲームの紹介しちゃうよん。そんじょそこらの自称不条理カルトゲームのはるか彼方に位置するファミコンソフト「**東方見文録**」でーす。システムは2人のキャラクターで進むコマンド総当たりのアドベンチャーゲームで、**邪悪な**「新鬼ヶ島」とでも言うのでしょうか、現在では発売不可能な程**問題発言の嵐**です。初めて親に買ってもらったゲームがこれだった子供はもう**不幸**としか言いようがありません。ドラえもんだと思ったらジョージ秋山の**アシュラ**を読まされたようなものです。今更手に入らないだろうしモノがモノだけに全ストーリーを説明しますと、東南アジア大学4年生「**東方見・文録**」が卒業旅行にタイムマシンを発明し、マルコポーロに会ってジパングへ行くところから始まります。ちなみに主人公のブンロク及びキャラクターは殆ど**欠陥人格**ばかりです。マルコとその親父がフビライ・ハーンに会いに行く途中、いきなり登場したブンロクに吃驚して小人症のようになった父親に変わって、マルコとブンロクは一緒に旅を続けます。とりあえず宿屋に向かうと、そこの主人はデビッドリンチ張りの気味の悪いピーピング趣味のホモ親父でした。翌朝荷物を盗まれたことを知った2人。やがて教会にたどり着き、偉そうなじじいに意味なく殴りかかろうとしたらハレルヤのBGMとともにあっさりゲームオーバー。むやみに殴ろうとすると「**あなたはカワマタブンジですか**」と聞かれますが、一字違いとはいえ使って平気なんでしょうか。意味が分からない人はマーダー好きのお兄さんにでも聞いてください。砂漠を越えて聖なる油をとりに行くと、そこでさっきのホモ親父が襲ってきて、勢い余ってキリスト像の股間に傘を突き立てると、ギャーという悲鳴とともにキリスト像の目が光って奇跡が起こり、キリスト像がホモ親父に**ライダーキック**をお見舞いしました。ここで第一章が終わりです。そしてマイムマイムのBGMにのって出たコンティニューパスワードが「**何じゃこりゃアア！**」。このゲーム、全5章の章単位コンティニューなのですが、埴輪だの目玉だのと組み合わせが無意味で文章化困難なパスワードから、無垢なユーザーに必死で書き取りをさせる姿を想像してほくそ笑む制作者の**底意地の悪さ**が伺いしれます。その後砂漠で襲われ一人になったマルコは

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。



このゲーム良い音鳴ってます。いやマジで。

寝たきり海の老人から魔法のランプをゲットします。ランプの精は**インド労働基本法**がどーだと一々使うのがもー大変。一方邪悪な山の老人に洗脳されそうになるブンロクですが、**飲み過ぎると下痢**をする椰子酒で事なきを得、ついでに山の老人もタマネギと椰子酒の**化学変化**で撃退します。その後2人は竜巻でまたもや生き別れになるのですが、マルコは謎の集団に捕まってしまい、そこで東方貿易の利権を独占する恐るべき陰謀を聞いてしまったのです。そのころブンロクは、**小指のない**ヤクザにぼったくられつつ、呪いをかけられた王様の為に賢者を捜し当てたのですが、賢者とは反対側が恋人同士の**あしゅら男爵**の様な木でした。なんとかお互いをひきあわせて欲しいとの頼みにブンロクは**チェーンソー**で縦に真っ二つ。お陰で賢者は死んでしまいますが王様の呪いの秘密は解けました。その頃マルコは**おひつじ様**の黒ミサで生け贄にされていたのですが、なんとお羊様は巨大な梟(ふくろう)で、マルコとすり替わったランプの精が巨大梟(ふくろう)に飲み込まれてしまいます。その後出てこないところを見ると**本当に食われてしまったのか**。ランプの精の体内の激辛カレーのショックで巨大梟(ふくろう)は死んでしまいました。その後**フリーキーな足**を持つブス女の先導のもと砂漠に向かいますが、砂嵐には**悪霊タンバ**が住んでいて死後の世界に引きずり込もうとするものの、なんとか切り抜けて元国の騎馬隊に救われます。2人はそこで裏切り者のニコラスに崖から突き落とされますが、盗んだレースのカーテンで何とか事なきを得、グレートハンディングの如くトラに**ガリガリ頭から食われる**ニコラスでした。復讐も終えようやく出会った時は1281年の7月でいわゆる**中曽根元総理似**のフビライハーンが**進出**発言でいざジパングに出発。第2回元寇弘安の役です。歴史では神風が吹いて失敗する筈がそのそぶりも見せません。あせったブンロクの遠隔操作によりタイムマシンが暴走し、カミカゼどころか**神風特攻隊**がやってきて、マルコはゼロ戦の照射で必死の叫び空しく**消失しました**。やっとの思いでジパングについたブンロクは、そこであまりのドグラマグラのような世界に**自我が崩壊します**。めでたしめでたし。以上、**全て嘘のない**実際のストーリーです。

パッケージだけ小綺麗で中身さっぱりのゲームが多い中、あの太田蛍一氏のガロ的パッケージイラストに**中身が全然負けてない**のが凄い。ゲームを終えて見返すと実にストーリーに忠実なのが解ります。又このゲーム、異常に大量のBGMが入っていて、内容も「四季」から「ズームイン朝」までメチャクチャバラエティに富んでます。このゲームが発表された当時、8ビットから16ビットへの過渡期にファミコンソフトは**驚異的な発展を遂げ**、ハードの表現能力を全く無視した壮大なテーマや冒険的コンセプトの数々が登場しました。ファミコンで夢野久作的世界を貫いたこのユーザー無視の排他的な制作姿勢が実現できたのは、案外あの当時が最もゲームが「作品」足り得た時代だったのではないかと獅子丸ちょっと思うのです。



画：イワタカツト

東方見文録
[AVG]

メーカー：ナツメ／機種：ファミコン／価格：¥5,800／発売日：'88年11月10日

第2特集

たまごっち、森川君2号…
育成バーチャルな生きものたち

たまごっち、がんばれ森川君2号を始めとして、今、電子ペットに注目が集まっている。これまでのゲームとは全く違う雰囲気を持つ電子ペットの魅力を探ってみた。



ACT1
たまごっち

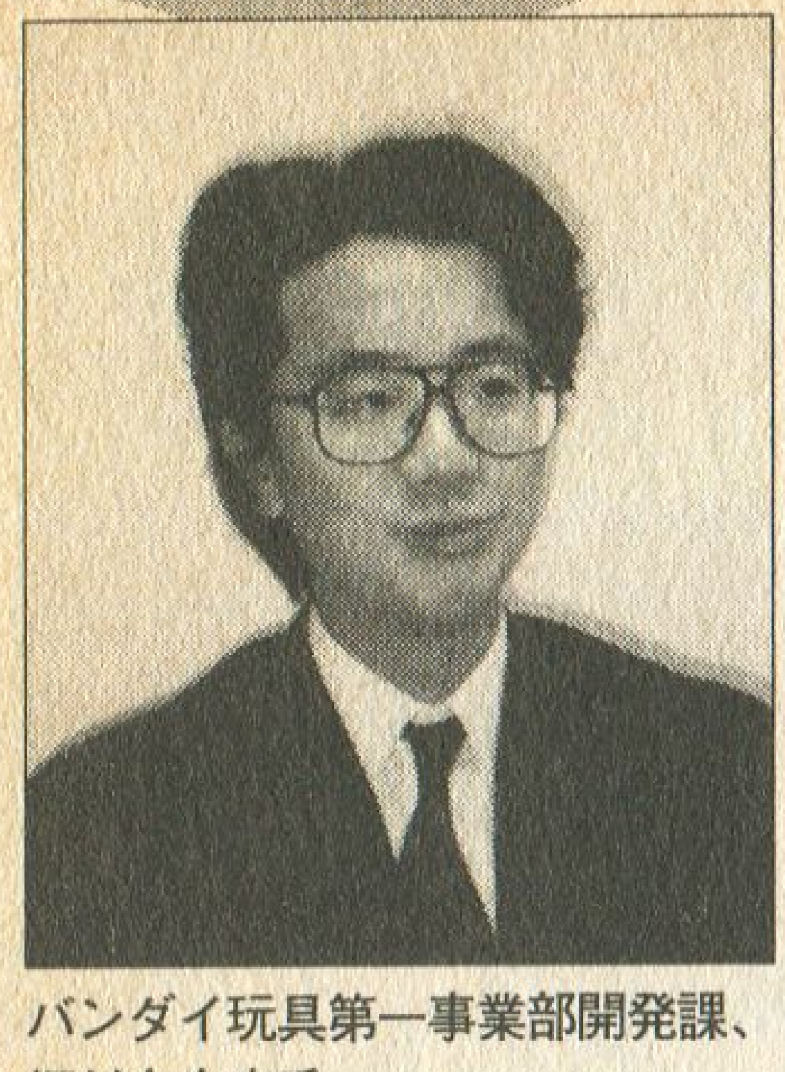
過熱するたまごっち現象の舞台裏

発売以来大ブームとなり、社会現象まで引き起こしたたまごっち。その過熱ぶりは衰えることを知らない。類似品まで登場したたまごっち現象の現状とは。

依然ブームが続くたまごっちだが……

たまごっちブームの過熱……と改めて切り出すのもためらわれるが……GW明けの執筆時でも相変わらずその『現象』は終わっていない。昨年11月末にひっそりと発売され、女子高生を中心に大ブレイク（というのが定説）。品薄が続いたうえに、ショップ前には時ならぬ行列、行列、行列……、さらに宮沢元首相が買いに来たとあってはマスコミが黙っているわけがない。年末から年始にかけ報道に煽られる形で始まったパニックはやや収まったものの、4月末で通算500万個が市場に流れた現在でも品薄感は解消されず、底冷えが続いていた玩具業界ではガンダムプラモ、ファミコンブーム以来の大騒動になった。こうなれば誰もが思い浮かべるのが「類似品の登場」と「プレミアム価格の高騰」だが、いずれもマスコミの期待どおりに実現した。収まりのつかない状態だが、ひとまずその舞台裏をレポートしてみたい。

うれしい誤算が招いた うれしくない誤算



バンダイ玩具第一事業部開発課、堀村有由文氏。

「ペットという題材を玩具に生かせないか、それがたまごっち開発の発端でした」と語るのはたまごっち開発者のひとり、バンダイ玩具第1事業部開発課の堀村有由文氏だ。「ペットは誰もが飼えるものではないが、ペットを育てる感覚は共感できるはず」という確固たる読みがあったという。「誕生」を想起させるたまご型の形状、若い女性が「かわいい」と思ってくれるキャラクターのデザイン、低価格を実現するためのコスト削減、業界では珍しい手書きのパッケージ、キーホルダー部分を玉のクサリにするといったディテール、そこにたどり着くまでに要した時間は2年と半年。'96年10月10日のテストセールスで千個を2日あまりで完売し、その後の大ブレイクの手応えをつかんだ。

「社内プレゼンでは賛否両論。私自身、人気が出るとは思っていましたが、まさかここまで過熱するとは考えてもいなかったんです。マスコミでは人気を煽るために生産調整をしているのではないかといわれましたが、そんなことをするぐらいならどんどん作って売った方がいいですよ。もっとも、ここまで注文が集まるとは思っていなかったので、増産の態勢作りが遅れたのは事実です」

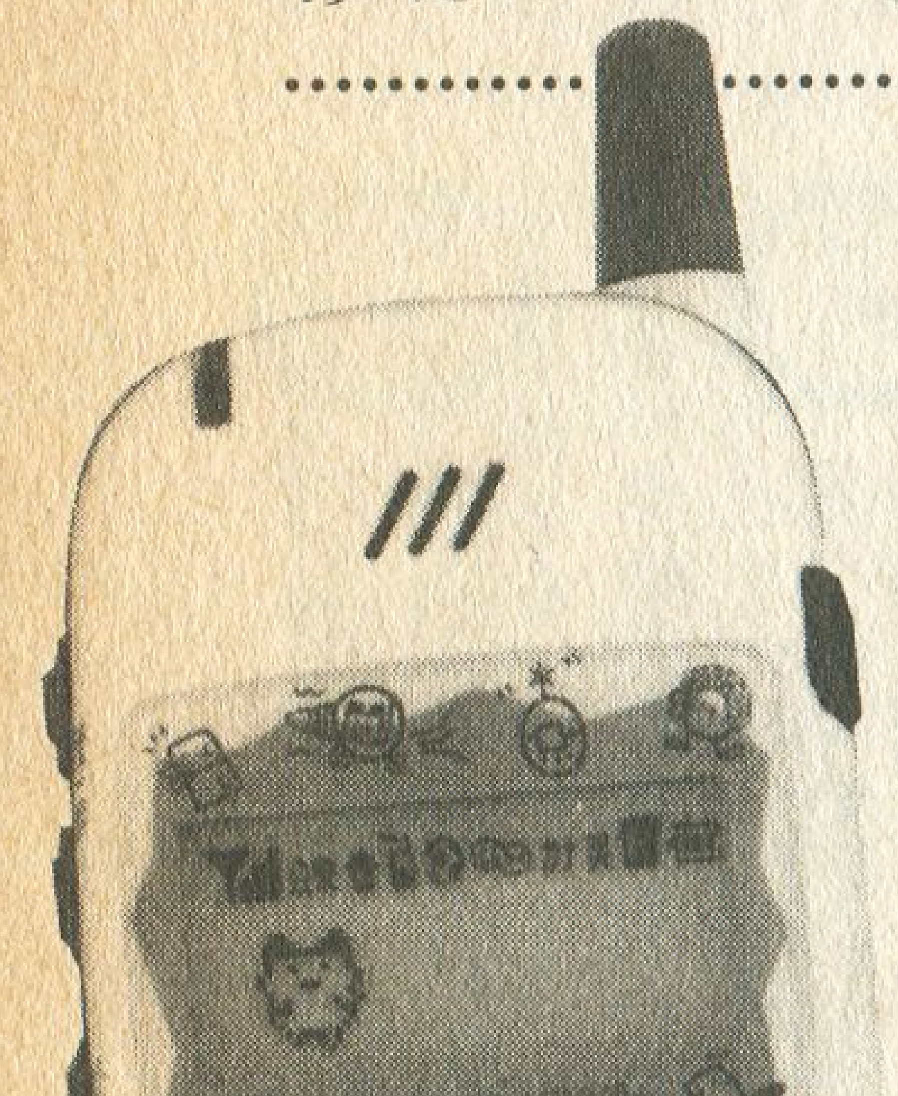
当初5・7月に発売が予定されていた「てんしっちのたまごっち」「森で発見!!～」「海で発見!!～」の発売を2、3ヵ月遅らす予定。その分、従来型と2月に発売された「新種発見!!～」を増殖し、5月には月産200万個、6月には同じく月産300万個体制になるとバンダイ側は説明する。

需給のアンバランスについて、堀村氏は「市場（消費者）とバンダイとの間に認識のズレがあったため」と分析している。1商品あたり10万個で大ヒットといわれるのが玩具業界の現実だ。百万個を超えてなおも注文が押し寄せる異常事態にバンダイが戸惑い、結果的にニーズに応えるだけの態勢作りが遅れた、といわれれば納得するしかないだろう。もっともこのままバンダイが作って消費者が買う、という単純な図式でことが運べば『現象』と呼ばれるほどの混乱は起きなかったに違いない。

1980円が7万円に 異常過熱の実態

かつてのルービック・キューブを例に取るまでもなく類似品の登場は自明の理。誰もが予想したプレミアム価格の高騰や類似品の登場も当たり前のように実現した。また、暴力団関係者による「たまごっち恐喝」や「たまごっちを盗んだ少年を警察のヘリが追跡！」といったニュースに、マスコミはこぞって飛びついた。

価格高騰の現状はどうか。たまごっちブーム直後、早々に1万円のプレミアムがつき、価格は順調に上昇。一時は人気の「白」が5万円とも7万円とも伝えられた。4月に3万円の価格をつけていたプレミアムショップの店主は「それでも売れますよ、今は。でも、そう長くはないでしょうね」とブームを冷静に分析する。





「新種発見!! たまごっち」（写真右）と、「たまぴっち」（写真左）。この他にもバンダイでは「森で発見!! たまごっち」「海で発見!! たまごっち」「てんしっちのたまごっち」「たまごっち ブリーダータイプ（仮）」、「ゲームで発見!! たまごっち」などの発売が予定されている。

類似品もかなり早い段階で登場した。まず香港をはじめとするアジア各国に現れると一躍ブームに。これに対しバンダイは「自社製品がオリジナルである」とアピールするために、急遽世界各国でも発売に踏み切っている。

　その後、関西で類似品が出没し（注1）、春先頃から関東でも本格的に販売が開始されたのは報道のとおりだ。ある類似品を3980円で販売していた秋葉原のディスカウントショップ店主は次のように語る。

「正規のたまごっちに比べれば高いかもしれませんが、うちは良心的な方。これでも秋葉原でいちばん安いんです。なかには福袋と称して2万5000円の値をつけた店や、うちで客として買って1万円で転売した業者もあります。なにしろ卸価格が千円単位で上下するんだから……。こんなこと初めてですよ」

　事実、この混乱に乗じて一部ブローカーが類似品の価格操作をしていたという噂も流れた。なかには正規のたまごっちを使って『抱き合わせ販売』をした問屋もあるという。この点についてバンダイでは「流通に対してメーカーが卸し先を規定することは独占禁止法違反にあたるので口を挟めないが、あまりにひどいケースには正常な商売をするように促しています。ただ、だったら売れない物を作るなと言われればその通りなんですが……」とコメントする。



秋葉原の露天商。ここでは7千円前後で売られていた。

　問題の類似品を作るメーカーは、判明している限りで7社（注2）。当初はどこも表に出ていなかったが、4月11日、バンダイ側から類似商品の販売差し止めを求める仮処分申請が出された前後に、マスコミに名乗りをあげたメーカーがある。「ニュータマゴウオッチ」を販売する永光である。

ルールなき玩具業界に一石を投じるたまごっち

　4月28日、東京地裁で第1回の審尋が行われた。ところが、バンダイが名指しした7社はいずれも「著作権法および不正競争防止法に関してバンダイを侵害した事実はない」と回答。審尋が不調に終わったことで、バンダイは28日、著作権法及び不正競争防止法違反で販売差し止めと総額10億円以上の損害賠償などを求めて提訴に踏み切った。

　これに対して永光の社長、小山良氏は、「当方は著作権を侵害したとは認識していません。『ニュータマゴウォッチ』は、昨年8月末に永光が台湾の企業に依頼して独自に開発した物で、死後天使になるなどの独自の機能もあります。また、著作権の中の『映画の著作物』に関しても、キャラクターがモーフィングしながら成長するなど、明らかに違います。たまご型の形状を真似したといわれても、たまご型の商品（時計、ミニゲームなど）は以前からあります」と全面対決の姿勢を崩さない。

「バンダイは国内市場の品薄状態にも係わらず海外で販売するなど、明らかに国内で出荷調整を行いブームを煽っています。実際にバンダイの中国の工場も視察して確かめて参りました。たまごっちが非行を助長している面もあるのに、メーカーとしての責任が欠けていると思いますね。我々は適正な価格で商品を提供することで、



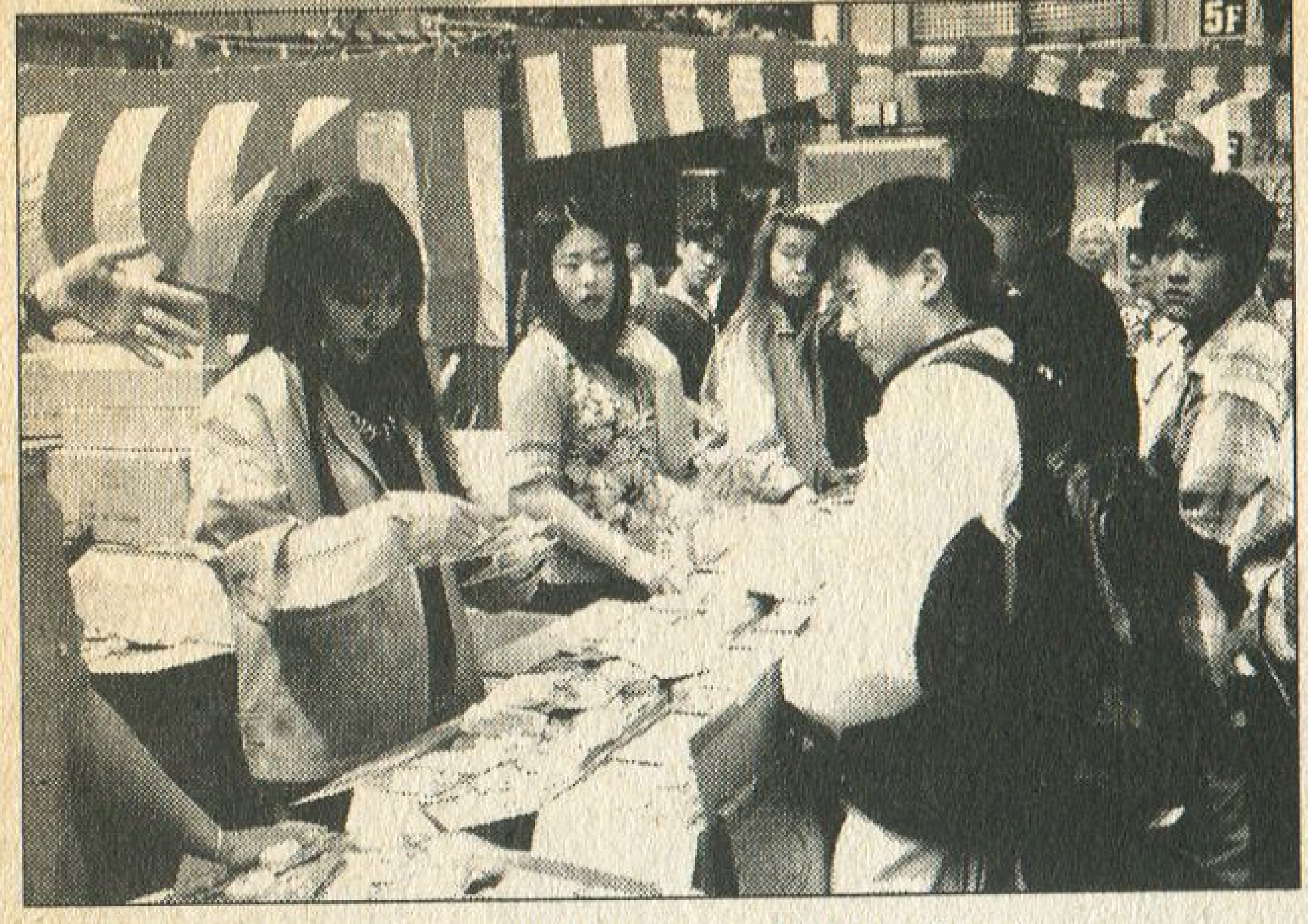
ディスカウント店の奥にしまわれていた類似品の数々。

注1：4月末で発売中の類似品は「ニュータマゴウォッチ」「SMART　CHICK（スマートひよこ）」「ひよこ（ヒヨコ）」「ガーヒッピー（GAAA　HIPPIE）」「ぴよっこ」「ぎゃおッPi！」「ネコッチュ」など。また、4月末には米タイガー・エレクトロニクス社より「ギガペット」が制作され、全米で発売された。　注2：永光、KDY、トキ商会、ジービジョン、フクヤマ、フォーユー、龍屋の7社。

バンダイの起こした社会現象の後始末をしているつもりです」と小山氏は続ける。5月に欧米でたまごっちが発売されたのも記憶に新しいところだ。

これに対しバンダイは次のように反論する。

「大阪の毎日放送の取材のなかで、中国の技術者が『類似品はたまごっちを参考にした』と発言していることがわかりました。一般的に類似商品は3ヶ月で作ることが可能です。ここまで同じものが偶然にできるでしょうか。著作権侵害はいうまでもなく、便乗商売であることも明らかで、不正競争防止法についても違反しています。日本で不足しているといわれても、現に4月末時点で500万個出しているわけですし、品不足だから類似商品を売って良いという論理は間違っています。しかも、海外へ出荷したのも元を正せば類似品への対抗策であり、また海外でのマーケティングリサーチの意味もあるんです」



5月5日、秋葉原、永光主催のイベントにて。

双方譲らないバンダイと永光。今後この問題は裁判によって決着がつくことになる。そこで導き出される回答は、著作権でアイディアをどのように保護すべきかという問題に対する、玩具業界におけるおそらく初めての明確な判例になるといわれている。玩具の歴史にその名を留めるに違いないたまごっちは、同時にこれまで棚上げされてきた著作権問題の基準を示す一例となるだろう。

こうした類似品騒動が続く中で、5月5日、秋葉原に「ニュータマゴウォッチを愛して下さる皆様へ　本来子供たちの心をゆたかにするために有るべき玩具が今現在、社会問題となり、犯罪が多発しております（後略）」という立て看板が掲げられた。この日、栄光が用意した、税込み2000円、1万1000個のニュータマゴウォッチは数時間で完売した。

「たまごっちより機能が増えているから良い」（14歳、中2）

「偽物といっても機能は変わらないし、子どもが喜ぶならいいのでは」（40歳、主婦）

「本物にこしたことはないが…企業プレゼントなどに1万個も融通する余裕があるなら、市場に流すべきだ」（38歳、主婦）

「弟（14歳）のおみやげと、話のタネに一つ買った。やはり本物の方が良い。」（18歳、高校既卒）

行列でひろった購買者の声である。彼らの多くは「おもしろければどちらでも良い」と語っていた。企業間の問題など自分たちには関係ない。購買者はある意味で無責任な存在だということを今一度知らしめることになった。

たまごっちは金のなる木でも他にすることはあるはず

まだまだ過熱気味のたまごっち騒動。だが、果たしてマスコミはたまごっちのおもしろさを本当に伝えてきたのだろうか。半年に渡ってブームを煽ってきただけではないのか。評論家たちがしたり顔で「たまごっちをいかに早く殺すかが流行っているらしい。このような風潮はケシカラン」などと取って付けたように批評しても、子供たちはこれっぽっちも聞く耳をもたない。そんなマスコミと表裏一体になって、様々な人々がたまごっちビジネスに群がる現状。

今さらいうまでもないが、たまごっちはおもしろいのである。「大人たち」には、他にもっとやるべきことがあるのではないか。それはたまごっちを楽しむ子供たちの笑顔に、もう一度立ち返ることだろう。

プロフィール
田中　裕
（たなか・ゆう）
1965年生まれ。フリーライター。たまごっちに限らず、玩具業界には、「子どもたちのことを考えている人」と「お金のことしか考えていない人」がいます。でも、そんなことお構いなしに、子どもはおもしろいものだけに手を伸ばすのです。

ACT2

がんばれ森川君2号

がんばれ森川君2号に寄せる期待

制作期間約3年。PS立ち上げ時より発表されていたタイトルがようやく発売された。その実力は?

制作者インタビュー

凄くいい加減に遊んで欲しいんです

「ウゴウゴルーガ」や「ジャンピングフラッシュ!」などのCGデザインで有名な森川幸人氏。制作の苦労や裏話などを聞いた。

最初にAIの本を1年近く読んでました

編集部(以下編):AIの本を偶然読まれたのが制作のきっかけになったとお聞きしています。

森川:そうなんですよ。「Cで作る 続・脳の情報システム」(啓学出版)という理工書を、ウゴウゴルーガなどのCGを作っていた頃にたまたま買って読んで。凄く難しくて半分も理解できなかったんですが、中に芋虫の話が出てくるんですよ。4つの関節をもった芋虫がいて、色々体を動かしているうちに偶然前に進んだらOK。止まっていたり、バックしたらダメというルールで学習させ、最終的には様々な坂道に合わせて自動的に関節の動きを調整して前に進むようになる。数式などをすっとばして読むと、どうもそういうことが書いてあって、興味を持ったんです。でも、その頃はゲームを作るなんて考えてなかったんですよ。

編:それがなぜゲーム制作に?

森川:それとはまったく別に、昔から全自動マリオみたいなゲームが遊びたかったんですよ。ワールド1ー1なんてもう何回も遊んでいるんだから、そこくらいはマリオが自分で進めておいてくれて、こっちは昨日詰まったところから始められるような。そんな時にたまたまSCEのプロデューサーの人からPSを立ち上げるんだけど何か良いゲームのアイディアはないかって聞かれて、全自動マリオと昔読んだAIの本がくっついたんです。じゃあ、その道筋を覚えるところにAIを使ったら、ということで仕様を書いて提出したら、通ってしまったんですね(笑)。



育成、バーチャルな生きものたち



森川幸人（もりかわ・ゆきひと）
有限会社ムームー代表。CX系「ウゴウゴルーガ」「アインシュタイン」等のCG制作や、「ジャンピングフラッシュ！」（PS）シリーズのキャラクターデザインで有名。

編：凄い挑戦ですね。登山道具もなしでエベレストに登るような。

森川：ええ（笑）。AIのプログラムに入るまで、1年以上はほとんど本を読んでいたんです。何もわからないから、とにかくAIと名の付く本を買ってきては読んで。今回使ったニューラルネットワークを使ったモデル以外にも、AIにはいくつかモデルがあって。どのモデルを使えば良いかとか、それをPS上で動かすにはどうすれば良いかとか。毎週一回、僕が本を読んでまとめた知識をゼミ風にみんなの前で発表したりして。そこから実際にAIのプログラムを組むのに1年。それから実際にPiTを画面上に置いてマップを調整するのに、また1年かかりました。

ゲーム的な仕掛けは一切入ってません

編：自由な展開のゲームがお好きだったんですか？

森川：インベーダーから始まって、ゼビウス、ドラクエと昔からゲームは好きだったんですが、おそらく原体験はリトルコンピュータピープルとかパピーラブとか。もうちょっといけばライフゲームなどに衝撃を受けたんですね。

編：アミガやマックのそうしたソフトの洗礼があって。

森川：やっぱりリトルコンピュータピープルはショックなゲームだったんで。あのモニターの中に手が届くようで届かない感じを出せたらな、と思いました。旅行で言えば、完全フリーの旅行ですね。観光スケジュールが一切なくて、日程だけが決まっているような。

編：ゲームを始めてすぐに教育モードという練習ステージがありますね。そこで突然PiTがプロペラを回して家に帰ってしまったときは驚きました。

森川：ゲーム的な仕掛けは一切入ってませんから（笑）。確かに作っている最中には、もう少しゲーム的にした方が良いんじゃないかという、プレッシャーを受けましたけどね。

編：自問自答されたんですね。

森川：そうです。でも、そこを普通のゲームのような方向で作ってたら、みんなを裏切っちゃうだろうなと。ゲーム的な観点からすれば、教育ステージくらいはプレイヤーの手を引いてあげた方が良いんですよ。でも、それやったら、ゲームユーザーだけが満足して、それ以外のユーザーを裏切っちゃうし、興ざめしちゃうと思ったんですよ。それは最後まで譲らなかった。実は教育ステージも建前なんです。あそこをきちっと言われたようにやっていけば、どこも苦労しないで進めちゃう。でもそうすると標準的なPiTにしか育たない。だから建前なんです。

編：育てかたで凄く幅が出ますね。しばらく遊んだら他の人とPiTのデータを交換したくなるというか。親馬鹿大会になるかも。

森川：テストプレイでSCEの営業の方が自慢のPiTを持って来てくれて。あれは楽しかったですね。こんなことするんだって。

編：うちのPiTはスライムが好きで仕方がないみたいです。真っ先にスライムのところに行って触っては嬉しがって。説明書を読んだらスライムは嫌いなはずなのに、育て方が変だったみたいで。

森川：4ケ月とか延々育てて、ズ

ームボタンを押すと頭が画面からはみ出るくらいに成長しちゃって、可愛くもなんともないって言ってた人もいましたよ。理論的にはPiTの体やAIは際限なく成長するんです。ゲーム的な縛りはないので、何でも持ち上げるし、何でも壊せる。そのまま育てていくと、ついには世界を壊しながら進んでいく。スイッチを押すとか回り道をするとか、そういうことをする必要がないのでおばかになりますよね。でも、育てていくうちに天井が見えてしまうような物にはしたくなかったんです。僕自身もPiTがどこまで育つのかわからない。

マニュアルは建前です 自由に遊んでください

編：森川さんはどのように育てられたんですか？

森川：僕はもうほったらかし。食べることだけ覚えれば、それでいいんじゃない？　という感じで。自習モードというのも、実は自分用に作ったんです。最初はなかったんですよ。でもいちいち教えるというのは、僕には面倒くさいんで。自分で判断して動くように。

編：でも、自習モードがなかったらただの教育ゲームになったと思うんです。自習モードがあることで新しい面白さが生まれていますし、本当のペットに近いですね。ペットショップでペットと容器と餌を買ってきたような感じで。犬や猫は無理でもPiTなら飼えるし、テレビをつけっぱなしにしておけば一日中動いている。

森川：あ、それすごく嬉しいです。本当に環境映像で良いと思うんです。テレビ番組のコマーシャルの間だけちょこちょこっと触るようなゲームというか。

編：あのPiTのロボダッチみたいなデザインは、最初からああだったんですか？

森川：ええ。いきなり出てきて。最初のプレゼンテーションの頃からほとんど変わってないです。

編：記号として凄く良いですね。口のところがじょうろになっていたり。しかもアイテムにじょうろが何種類も用意されてあるようで。

森川：なんか間抜けな、自分だけのロボットという感じですね。

編：野放しにしておくと自分の思惑と違うキャラに育ったりして楽しいですね。UFOを持ち上げて、頭の上に乗せて喜んだり。思わぬ物を持ち帰って来てびっくりしたり、いつの間にか失神してたり。

森川：僕も猫を飼っているんですが、実際に犬や猫をゲームの中でシミュレートすることは不可能ですよね。このソフトの場合は、架空のロボットにして、生理システムもしぐさも簡単な物にしたんです。だから逆にそのすべてを入れられた。他にロボットにしたのも、その方が都合が良かったからなんです。たとえゲームでも犬や猫が死んだら嫌ですが、ロボットなら仮に爆弾が爆発して壊れても修理したらすむとか。都合の良いところだけロボットにして。

編：おかげでペットを飼ったことがある人が、ペットらしさを感じることが出来るソフトになっている印象を受けます。

森川：子供を産んだばかりの母親からは、うちの子供と同じような振る舞いをすると言われたこともあります。何でも口に入れて見たがるとか。嬉しかったですね。


参考文献の数々。これでもまだ一部とか。

編：それでは、最後にユーザーの方に何かありましたら。

森川：いい加減に遊んで欲しいですね。マニュアルには建前が載っていますから（笑）。特にゲーム批評を読まれているような読者の方には。学校でも教育機関として先生が教えなければならないことと、本当の勉強とはすごくずれていたりしますから（笑）。

編：ありがとうございました。

（聞き手：岡元建三／構成：小野）

岡元建三の がんばれロボパー君1号 愛の飼育日記

ペットと言えば最近は、犬・猫に始まりハムスターや、うさぎなど。変わったものでは、イグアナ・ヤモリ・クモ・カエルなども飼われるようになり、手軽にペットライフを楽しむ人が増えてきている。かくいう私も家で、イグアナやベルツノガエルなどと暮らしており、その成長するさまに、喜ぶ親バカのひとりである。

しかし、ペットというやつは、1匹飼うと次から次にほしくなるもので、新しく何かいい奴いないかなと、購入計画を考えてはガマンしての繰り返し。何匹もいるんだからあきらめなさいと、どこからか叱る母の声。それでもほしいそう思う私の心。なにかこう感性にピンとくる、それでいて、手のかからない奴。シーモンキーでもなく流行のたまごっちでもない今までにない新しいペットがほしい。その思いだけで手にしたのがこの「がんばれ森川君2号」である。

ホントに軽い気持ちでゲームスタート。とりあえず自分と同じ変わり者の性格のPiTを選んでみて、練習ステージを早々にクリアする。つけっぱなしの放し飼い状態でもOKなので、しばらく作業した後でテレビを覗いてみると、あれほどさわるなと教えておいた爆弾君―赤を殴ろうとしているではないか！　まてコラ、オイ。そう思う飼い主の声も聞かずにPiTの一撃が決まった。爆弾君―赤は、大爆発。PiTは黒焦げになって失神している。それでもすぐに立ち直り、また別の興味の引かれるものに向かっていく。木を見ては脅かし、PiTの嫌いなものといわれるスライムにさわって喜んで見たり、この世界で最強のひよこ戦車に無謀にも殴りかかったりと、ビックリやハラハラの連続で手のかかる子をもつ親のようである。また、このゲームは、一応の目的はあるが、PiT自体の成長・学習に終りなく、果てなく暮らしていけるので、その気になれば破壊の大王にすることも可能だ。

飼育ソフトといえばこれまでにも幾つかリリースされていたが、餌をあげたり世話をしたりといった、ペットを可愛がることを部分的に取り上げたものがほとんどだった。だが、この「がんばれ森川君2号」は、ただペットを可愛がるだけでなく、PiTの生態そのものが楽しく感じられるように作られており、現実のペットと暮らすのに近い感じが伝わってくる。

さて、ずいぶん時間のたったある日、少しPiTを教育し直そうと手をかけてみる。なかなかいうことを聞かない。始めたころの無垢なときより、経験を積んだ分何となく自我が形成されているらしく、反抗的になっている。叱ろうかとも思ったが、まあそれもいいかと許すことにした。

ロボパー（うちのPiTの名前）おまえ最近おれに似てきたな…。



とりあえず脅かしてみるロボパー。やっぱり変だ。

岡元建三…1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、TVCFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すヘビーゲーマー。最近のお気に入りはDiablo。代表作として女神異聞録ペルソナCF、ジアンソルブドプロモーション用エイリアン他。

がんばれ森川君2号 [育成SLG]　メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年5月23日

ACT3

注目電子ペット一覧

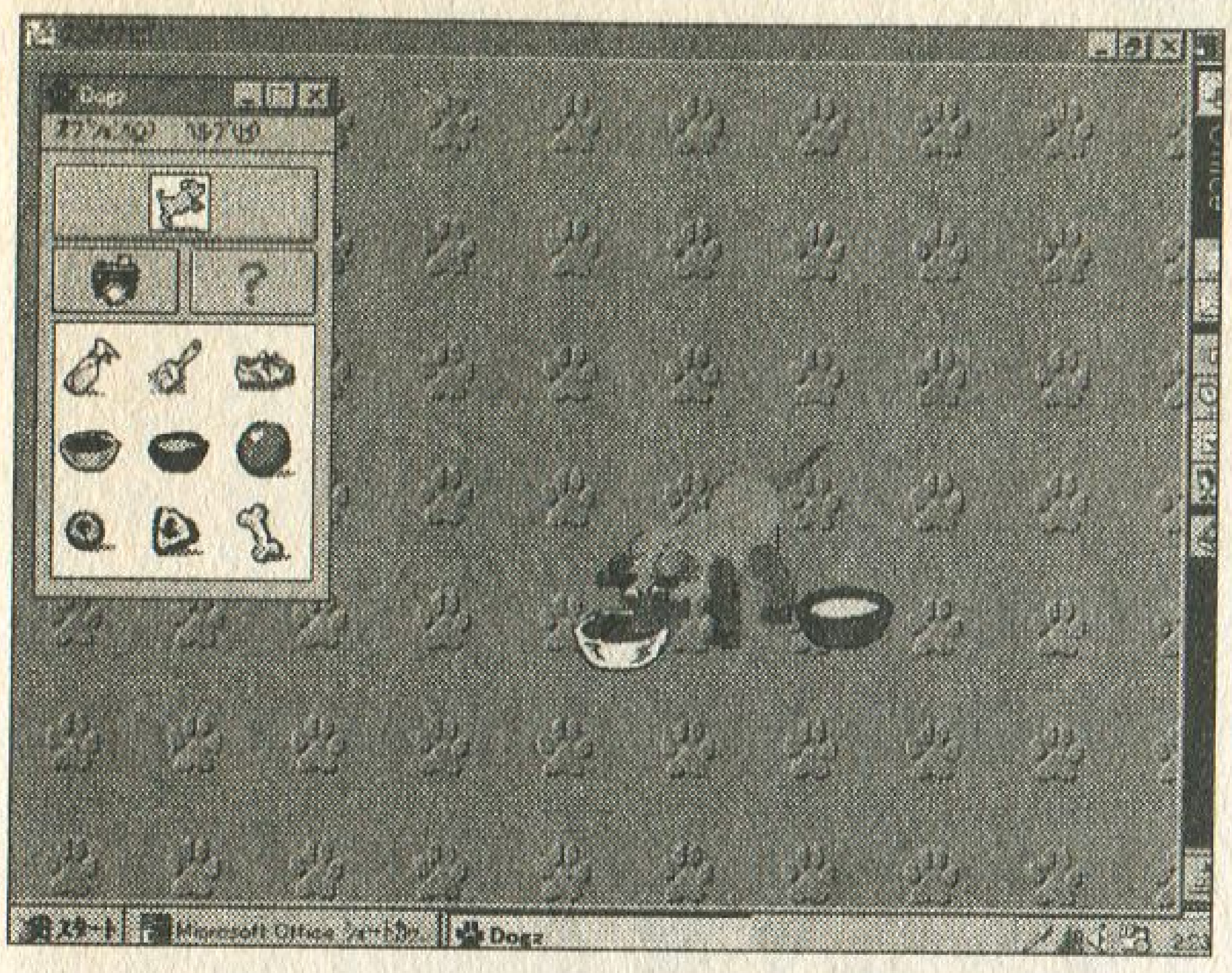
犬・猫・魚から恐竜まで 注目電子ペット一挙紹介

PC、コンシューマ、電子玩具で広く商品化されている電子ペット。その中からお勧めの作品をピックアップしてみた。

電子ペットの奔流 PCソフト群

コンピュータ上でペットを飼うソフトは古くからある。商用ソフトの第一号と言われるのが「パピーラブ」（86年）。その後マックやウインドウズの登場で電子ペットは一気にメジャーな存在になった。実際にペットを飼うことはできなくても、コンピュータ上なら手軽にペット飼育の疑似体験が出来る点が人気を呼び、さまざまなソフトが発売されている。

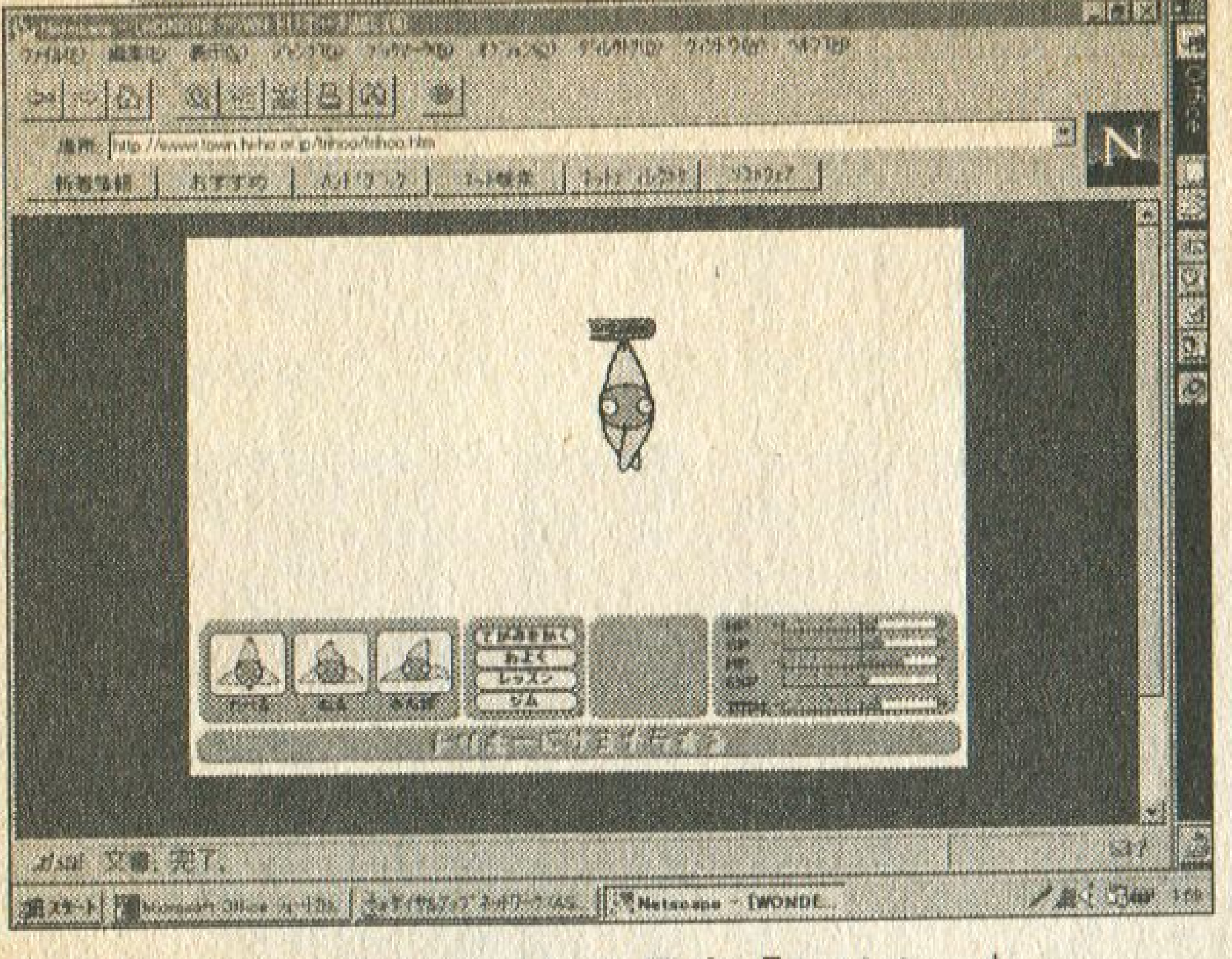
もっともポピュラーなのは、犬や猫を飼うソフト。その中でもお勧めなのが「DOGZ」だ。豊富なアニメーションで画面上を駆け回る愛犬がとても可愛く、ディズニーアニメのキャラクターと遊んでいるかのような気分になる。お座りやちんちんから始まって様々な曲芸を覚えさせることが出来るのも楽しい（ちなみに編集部の愛犬はずぶろーは、現在空中一回転ゴム鞠掴み、その場横宙返り、ちんちんから二足歩行への連続技などを練習中）。また、勝手にキーボードを触らせないようにする番犬機能など機能も充実。同シリーズでネコ好きのために「CATZ」、セサミストリートのような不思議な生物を飼う「ODD BALLZ」もあり、どちらもお勧めだ。



鼻をならすなど、鳴き声も可愛らしい「DOGZ」。

一方、海外未訳ソフトで異彩を放っているのが「YOUR INTERACTIVE PET Dinosaur!」。その名の通りポリゴンのT-REXを育てるソフトだ。このT-REXは大食漢で、肉ばかりかトウモロコシや果物までばりばり食べる（どうやら雑食らしい）。腹ごなしにはサッカーボールを追いかけたり、玩具のジープに噛みついたり。また、ラジオの音楽（ヘビメタからクラシックまで）に合わせてダンスしたり、テレビを見てくつろいだり、尻尾にペンキを浸して洞窟の壁画で塗り絵を楽しんだり。バカバカしくもお茶目なT-REXが独特

の味を出していて良い塩梅だ。
また、インターネットのホームページ上で飼うことのできる電子ペットも増えている。特に松下電器のホームページ「Panasonicワンダータウン」上で生息している「トリホー」（転型動物門三角虫目トリホー科）は一見の価値ありだ。三角形の不思議な生物「トリホー」が、餌をあげたり散歩をさせる度に画面上をぷにぷに、ころころ。思わずこっちまで嬉しくなってくる。逆に可愛がりすぎてストレスをためてしまい、トリホーが病気になった時など、思わず自分を恨んでしまった。本来は「ワンダータウン」会員用のサービスだけど、一週間無料で遊べる体験版も用意されているので、インターネットに接続できる環境にある人はぜひ覗いてみてほしい。


えっちらおっちらレッスンの最中「トリホー」。

家庭用・電子玩具と広がる電子ペットたち

一方コンシューマでは、タイトル数こそ少ないものの、家庭用ならではの独特の味付けがされているソフトが多い。象の頭にダチョウの体、フラミンゴの足など様々なパーツを組み合わせて新種の動物を作る「パペットZOOピロミィ」などはその好例だ。また今後の注目作として期待できるのが、PSで夏発売予定の「モンスターファーム」。音楽CDをモンスターのたまごに見立ててPSでデータを読み込み、それを元にモンスターを生み出すという発想が斬新だ。しかもモンスターを自分の手で育てたり、配合させてより強いモンスターを生み出したり、データカードにセーブして対戦させたりすることもできるとのこと。すでに洋楽やアニメCDなどジャンルによるモンスターの強弱はあるのか。両者を配合させるとどんな子供が生まれるのかなどの偏った飼育願望がつきず、発売が待たれるところだ。

この他にもモニターを水槽に見立てて熱帯魚を飼う、電子ペットとしては老舗の「アクアゾーン」。また玩具業界に目を向けると、ペット機能付きの電子手帳がここ数年の定番商品となっている。中でもカシオから発売中の「スーパーピッキートーク」は、別売りの専用モデムを使ってデータを交換でき、女の子向けの玩具として隠れたロングセラー商品になっている。ポケモンを始めとしてデータの交換が人気を集めている昨今。機能を限定することでデータの交換機能を組み込める電子玩具（なにしろ現状ではPHSも赤外線送受信機もゲームボーイにはつけられない！）は、これからも話題を集めていくことだろう。



電子ペットの新機軸として期待の「モンスターファーム」。

PC、コンシューマ、電子玩具と活気のある電子ペット。だが、それだけに「餌をあげて、散歩させて、子供を産ませる」だけのつまらないソフトも多い。現実のペットをコンピュータ上にすべて組み込むのは元から無理な相談だ。そのため電子ペットの切り取り方に、デザイナーのペット観が見え隠れしている。豊富なアニメーションで仕草を可愛がらせるのか。一緒に遊んだり、生活させて楽しませるのか。いろんな姿や性格に成長していくことを楽しませるのか。そんな「ペットのこの魅力を抽出してみました」というような、良い意味で個性的な電子ペットたちと暮らしてみたいと希望している。（編集部）

DOGZ【ETC】メーカー：ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／機種：WIN・Mac／価格：¥3,800／発売日：'97年 © 1995 PF.Magic Inc.All Rights Reserved. YOUR INTERACTIVE PET Dinosaur!【ETC】メーカー：VIACOM newmedia／機種：WIN／価格：¥4,800（4月末店頭価格） トリホー【ETC】メーカー：松下電器産業、デジタルメディア研究所、

平和島ミチロウPRESENTS

シュティグ直撃破

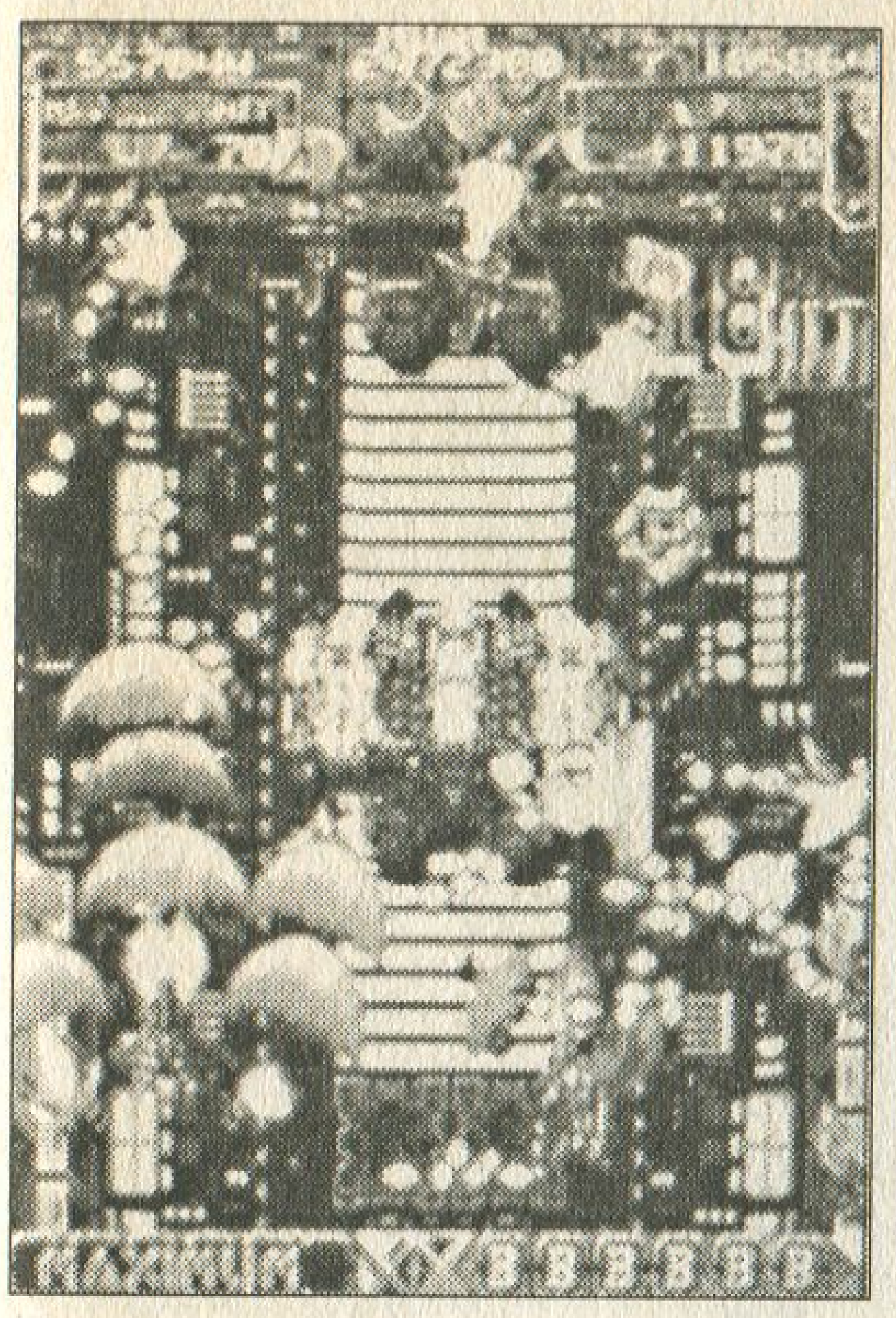
第七弾 「怒首領蜂」

さて今回は、紹介が遅れましたが、これをスルーしてはシューティングの神様に怒られる、ということで「怒首領蜂」の紹介!

「怒首領蜂」は続編です。しかしながらSNKの「怒」シリーズの最新作ではありません。一昨年に出た「首領蜂」の続編です。今回の「怒首領蜂」は、前作から尋常ならぬ進化を遂げており、派手さ、爽快感、面白さ……どれをとっても前作の65535倍ぐらいパワーアップしてるみたいです。

まず驚かされるのが、敵の弾の多さ。「画面を覆い尽くさんばかりの弾の洪水」という表現は以前「バトルガレッガ」で使いましたが、今回また使わせていただきます。しかし、数は膨大なものの、弾のスピード自体はそんなに速くない。弾が多くなるとスローがかかり、なおかつ自機の当たり判定は限りなく小さいので、弾筋を見極めてギリギリの所で避けるという「弾避けカタルシス」を存分に味わえますですハイ。

弾だけでなく、ザコ敵の数も超絶狂気的に多い。しかし! 敵の多さはプレイヤーにとって実に喜ばしいことなのです! 本シリーズの最大の特徴として「ゲットポイントシステム」があり、これは敵を連続して破壊することによってコンボボーナスがドッチャリ入っちゃうトレビアンなシステム。


画面を埋めつくす弾、弾、弾。

つまり、敵が多ければ多いほど連続ヒットしやすくなり、ボーナスもワンサカもらえるって寸法です。

前作では30ヒットぐらいでも嬉しかったモンですが、今回は敵がいっぱい増えたため100ヒットや200ヒットは当たり前。めっちゃ景気が良いですぜ兄貴!

その他にも、ボンバーを一杯にすると秒単位でボーナス点が加算されたり、ボンバーを使用すると画面上の敵がボーナスアイテムに変化するなど、豪気で爆裂的な要素の目白押しが良い塩梅! このゲームが持つ豪快さを喩えるならば、「スペインの牛追い祭とトマト投げ祭りがいっぺんに来た」と表現すれば皆様もどんな感じか想像できるでしょう(できるかいっ!)。

説明を受けても分からないだろうから、とにかく「怒首領蜂」をプレイして凄さを体験されたし!

そして最後に一言。「これ、プレステに移植できるの?」

平和島ミチロウ(へいわじま・みちろう)
1972年生まれ。遂にパソコンを購入。ホームページを作成中です。最近面白かった映画は「アタック・オブ・ザ・キラートマト」「サボテンブラザーズ」「不思議惑星キンザザ」。あと「アメリカン・ゴシック」も良いですね。

ANIME アニメがすごい!?

第一回……ヴァンパイアハンター

「斎藤これをやれ」が終了し、今回からの新連載。いろいろアニメについてのコーナーです。しかし、新創刊なのに最終回が多いのー(笑)。

TV版はさておき、スト2の劇場版のアニメはもうすごかった。竜巻旋風脚が連続ソバットみたいだったり、さすが正道会館とかアンディ・フグがアドバイザーについてるだけのことはある! と思ったモンである。もちろん作画や演出も最高。観たあと、興奮して家に帰ったのを覚えている。

そして、今回の「ヴァンパイアハンター」である。もうもうもう!!! 巷はEVAとかナデシコとかで盛り上がってるけど、私はコレ一押しです。なんといってもキャラクターがカッコイイ。制作はあのマッドハウス。カプコンのあきまん氏曰く「マッドハウスはいかに原作に忠実

怒首領蜂 [STG] メーカー:アトラス/機種:アーケード/発売年度:'97年 官能教習 ジジイを勃たせる女を仕込め! [育成SLG] メーカー:TETRATEC/機種:PC-9801/価格:¥8,800/発売日:'97年3月7日

ADULT GAME ESSAY

エロの星の下に

南 敏久

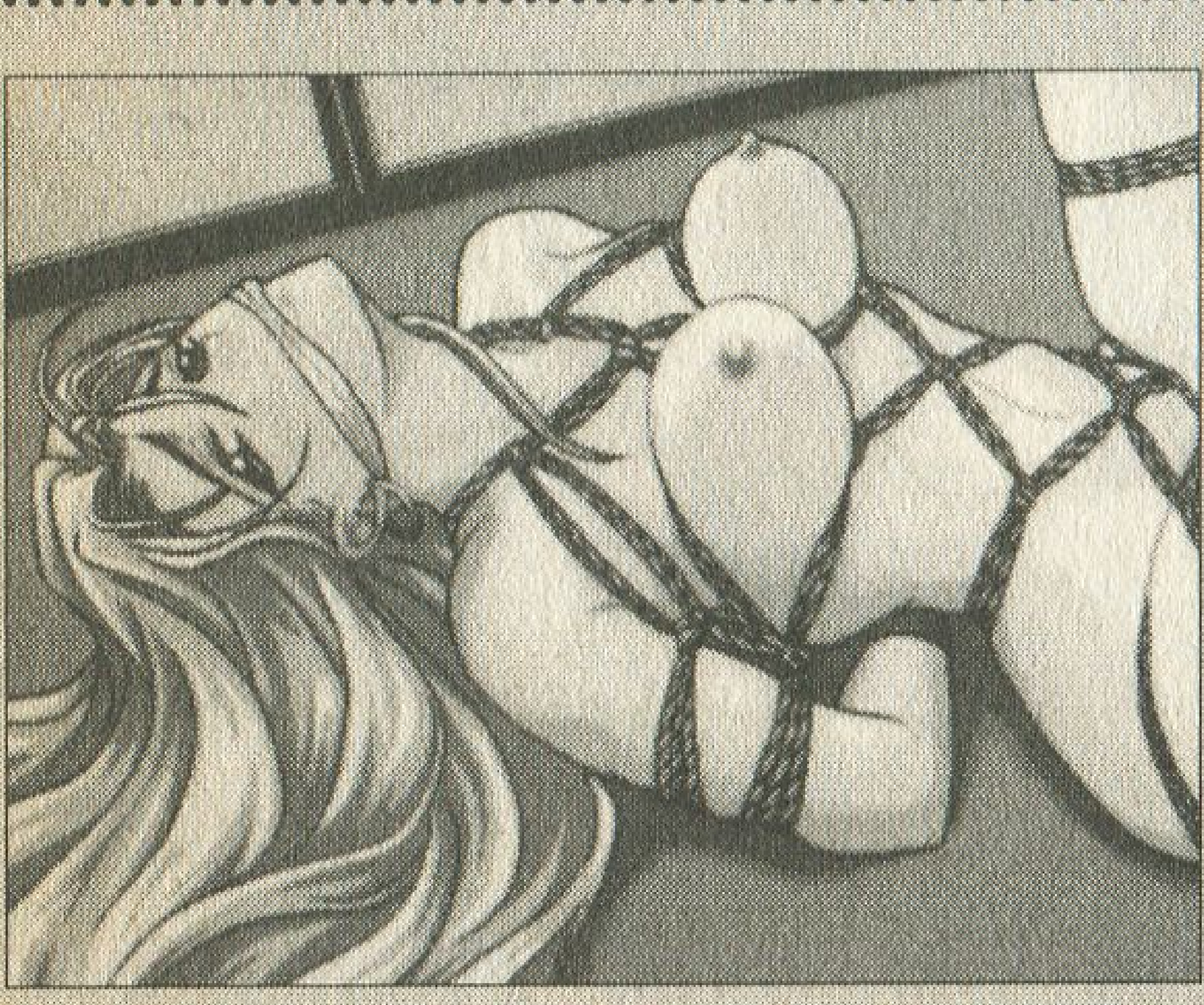
第10回
官能教習
ジジイを勃たせる女を仕込め！

早いものでこの「エロ星」も10回目を迎えました。こんなイイ加減な連載がよく続いたものだと今更ながら思いますが、驚いたことに今回スペースが拡張！　もしかして最終回スペシャル？　そういえば最近編集部の人たちの態度がなんかヨソヨソしいんだよなあ。

——ま、それはそれとして、このクソ蒸し暑さは一体何なのでしょう？　この間も仕事を終えて久しぶりに我が家に帰ると、ここ数日の熱気と湿気（とゴミ）のせいか見たこともない植物（菌類？）や昆虫類が全く新しい生態系を形成しつつあり、危うくこの日本に熱帯雨林が誕生してしまうところでした。熱帯といえばあのアマゾンの森林は現在、伐採や焼失やらで面積が半分くらいになって、本来のアマゾンの姿に戻すのが非常に困難な状況下にあるそうです。熱帯雨林の復活と同じくらいの難事に、枯れてしまったジイさんのチン○を勃たせることがあるのですが、なんとこの無理難題に挑戦したゲームがあるというから世の中捨てたものじゃない。今回この「官能教習」でジジイのチ○コに、そしてアマゾンに再び潤いを与えることは出来るのでしょうか？

このゲームでは死んだつもりが実は生きていた祖父に再び青春を取り戻させるべく、二人の女のコにキスやオナニー、SMから果てはA・F（アナル・ファック）まで様々な性技を学ばせていきます。一ヶ月後に見事ジイさんを喜ばせられれば、仕込みに仕込んだ女のコかジイさんの遺産が与えられます。育成ゲームとしては一回のプレイ時間も短く、気軽にサクッと遊べるのは良いのですが、その分食いたりなさを感じてしまうのも事実でして、なかなか難しいところであります。むしろこのゲームで特筆すべきは登場する女の子の一人、キャサリンの存在でしょう。今まで日本的土壌を舞台としたエロゲームの中でこういった外人の娘が出てきた例はあまりなかったんじゃないでしょうか。金髪のキャシー（個人的愛称）を緊縛して責めるくだりにはそのアンバランスさに小生年甲斐もなく興奮。まさか自分自身が潤ってしまうとは小生、夢にも思わなかったのであります。

プレゼント企画
ゲーム「官能教習」同梱フィギュア（渋谷名美）を南敏久オリジナル着彩の完成品で1名様に。特製うーちゃん人形（編集長未公認）を5名様に。プレゼント希望の方は官製はがきにこのコーナーへのご意見、ご感想、自分の性的嗜好などをご記入の上、当コーナーまで（年齢制限18歳以上）


そういえば縄攻めって海外でもあるんでしょうか？

南　敏久（みなみ・としひさ）……職業・ダメ人間。本文の続きなんスけど、交換留学生（アイダホ娘）に間違った日本観や性知識を教え込んで間違った外国人に変身させてしまうエロゲーム大希望。どっか作りません？

にアニメ化するかに命をかけている」ということ。それも納得。原作の味を十二分に引き出した快作です。誇り高いモリガンとデミトリのからみとか後半のドノヴァンとアニタが出会うエピソード、格闘の迫力などファンならずも感涙ものかも……。あーなんか褒めすぎって感じもしますが、本当にすごいんだから仕方ない。ゲームのアニメ化っていうとパンツァードラグーンとかしょぼいのが多かったけど、ここまでやってくれるんなら大歓迎って感じです。見つけたら必見のコレ。今から2巻が楽しみだ。（編集部　斎藤）


ガンダムWの池田成と村瀬修功によるクオリティの高さが光る。

ヴァンパイアハンター　VOL.1
蘇れ、闇に集いし者ども
発売元：（株）アミューズビデオ／販売元：アミューズソフト販売（株）／¥6,600（税抜）／41分／VHS、LD発売中／VOL.2　闇の血、闇の力（'97年7月25日発売）© CAPCOM／アミューズ　LICENSED by CAPCOM

特別企画

徹底検証 攻略本は必要か?!

ユーザーにとって本当に攻略本は必要なのか。そしてよい攻略本とは一体どういうものなのか

とかくその是非を問われることの多い攻略本という存在。

ゲームをつまらなくする、といった批判的な声が上がる一方で、初心者がゲームを終わらせるための道しるべとして大事、という肯定的な声もある。

そうした様々な声を受けながら、攻略本は次々に出版され続けていく。

では、ゲーム業界が様々な意味で変化を遂げようとしている今、攻略本を取り巻く環境、そして攻略本自体はどういった状況にあるのだろうか。

ユーザーは、攻略本についてどんな考えを持っているのだろうか。

また、ゲームの送り手たちは、攻略本という存在をどのように捉えているのだろうか。

そして、ゲームと攻略本は、今どのような関係にあるのだろうか。

ゲームを楽しく遊ぶために、今、攻略本に求められているのは何か。それをここでは考えていきたいと思う。



街頭インタビュー

ユーザーは攻略本をどう考えているか

攻略本に何を求めるのか？

「全てのエンディングを見たいのでどうしても買ってしまう（20代後半：男）」「本当は自分でやる方がいいと思うけど、会社があるので時間がない（20代後半：男）」「RPGなどは効率よく終わらせる為に買う（20代後半：男）」

これらは街頭インタビューで聞かれたユーザーからの意見の内のいくつかである。

その理由は様々だが、総じて攻略本の需要は高い。実に回答者全体の7割が、攻略本を参考にしてゲームを楽しんでいた。

また普段、攻略本を購入しない層でさえ、半数がその必要性を認めており、全体として7割以上が攻略本を必要だと考えている（図1参照）。

それでは、いったい何がユーザーに「攻略本は必要だ」という判断をさせているのだろうか？

「最近のゲームは難しいので攻略本がいる（20代前半：男）」「攻略本が無いとゲームが進みにくい現実がある（20代前半：男）」と、難易度の高さを指摘する声がゲーム歴の短いライトユーザーから多く聞かれた。

また「マニュアルを見ても、必要な技があまり載っていない（10代後半：男）」「基礎の基礎たる事が書いていない（20代前半：男）」などと、マニュアルの物足りなさを指摘する声も多かった。総じてマニア化の進むゲームと、新規参入したユーザーとの間に生まれた乖離（かいり）。それを攻略本が埋めているという一面がそこにある。

攻略本を買わない楽しみ

それを裏付けるかのように、ゲーム歴が長くなるに従い「基本的に攻略本は必要ない。自分でMAPとか書いてゆっくり楽しみたい（20代後半：男）」といった意見が多くなる。

また、攻略本を買う層も「一度終わらせるために読む（20代後半：男）」といったように、＋αの楽しみ方を求める、ゲームを補完する役割を持つ物として攻略本を捉えている。

「ゲームは自分の手で解いてなんぼ。今の攻略本は情報を与えすぎなのでは？」という意見にもあるように、かつて攻略本はあくまでも補助的なものであった。しかし、ユーザーの変化やゲームのマニア化が進み、今やゲームと攻略本は一対の物と、ユーザーに認識されているようだ。

最近では、攻略本には設定資料集やビジュアル集・ファンブックに近いもの等、さらに多様化が進んでいる。その流れにユーザーはどう応えていくのだろうか。

図1　攻略本は、必要な物ですか？

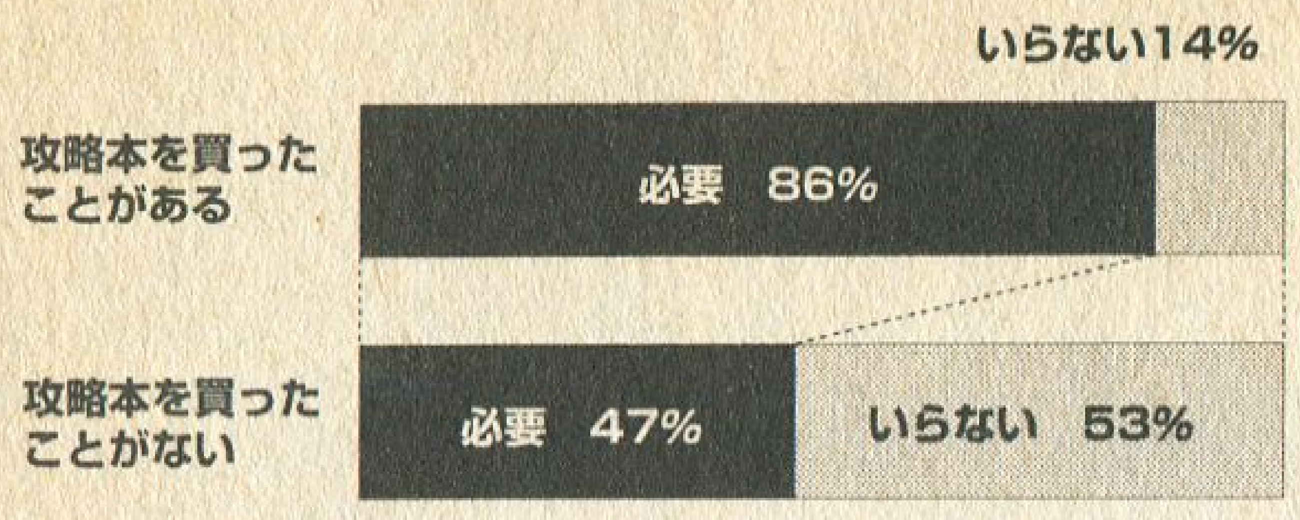


表1　....その理由は？

必要な人	
より深くゲームが楽しめる	31%
ゲームを効率よく進められる	22%
ゲームが複雑化している	19%
説明書だけでは遊べない	16%
ゲームの背景、世界観を知るため	10%
その他	2%

必要ない人	
本を見るとつまらなくなる	35%
別になくても楽しめる	29%
データは自分の手で確かめたい	18%
他の手段(パソ通・友人・雑誌等)でまにあう	12%
その他	6%

ゲームクリエイターは攻略本をこう見ている

攻略本を出される側、つまりクリエイターは攻略本をどのように捉えているのだろうか。本誌ではゲームクリエイターに対し匿名でのアンケート調査を行った。「プレイヤーとの接点の一つ」「作品のバックボーンやコンセプト制作者の意図を伝えられる」といった理由から、「ユーザー全てをサポートするのは不可能」という理由まで含め、全てのクリエイターが攻略本は必要と回答している。

ただし攻略本の現状については不満の声も多く聞かれた。クリエイターの多くがプレイヤーへの情報の与え過ぎを危惧しており、また攻略本の存在にかまけてゲームの質を落としてしまう可能性も否定できないと指摘している。

またユーザーからは出てこなかった「ただの情報の垂れ流し。本としてはお粗末」という意見も多く見られた。一つの完結した世界を持つゲームと、その世界を共に作り上げていく書物。映画とその研究書、文学とその批評など、他の分野では当たり前の関係も、ゲームの世界では未だ一般的ではない。また、ユーザーがハウツー本としてのみ攻略本を求めているのも現実だ。もちろんハウツー本としての意義は重要だ。だが、ゲームの作家性が叫ばれる今、今までとは違ったゲームとの関係を持つ本が出てもよい頃なのは間違いない。クリエイターはそう考えているようだ。

質問 自作品の攻略本で一番嬉しかったものは？

かなり微妙な質問のため御回答頂けない方が多かったが、以下の5名の方々からご返事を頂くことができた。

(有)アーマープロジェクト 堀井雄二氏

ファミコン神拳奥義大全書 巻の二 「ドラゴンクエスト」の全て

「ドラゴンクエスト」シリーズのガイドブックは、そのつど、集英社とエニックスの両方から出版されていて、そのどちらもチェックさせてもらっているわけですが、なんとこの本は自分で書いているんですね。ちょっと最初のドラクエで、まだRPGというものがマニアだけのものだった頃、RPGの面白さをいかにわかりやすく伝えるか、いちいち頭を悩ませながら書いた記憶があります。

まだRPGなどまったく知らない子供たち相手ということで、ちょっと書きすぎている部分もありますが、自分でゲームを作り、本まで書いたという思い出の一冊です。



ファミコン神拳奥義大全書 巻の二
著者 ファミコン神拳伝承者 ミヤ王、ゆう帝&キム皇
発行：ホーム社／発売：集英社／価格：360円

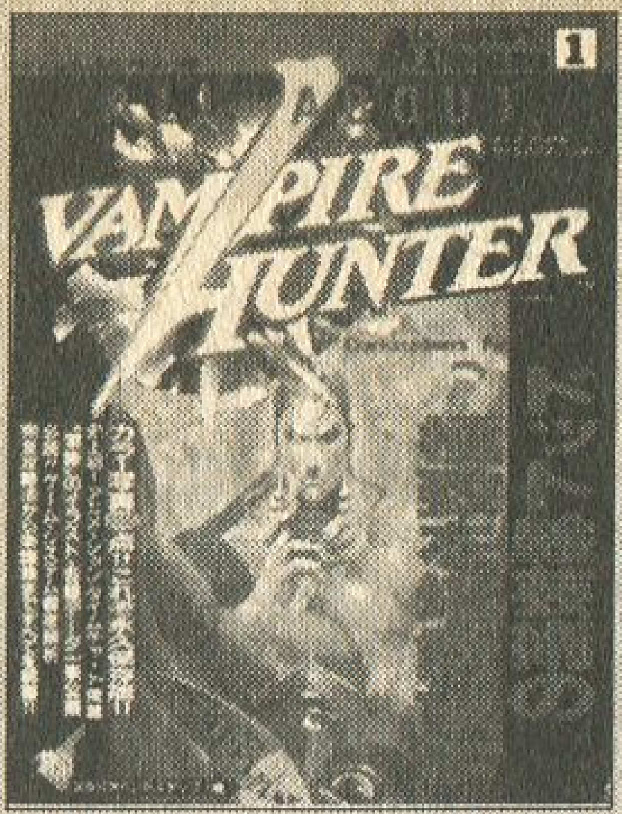
堀井氏自身が言うように、RPGはいかにして遊ぶものか、という点を本当に懇切丁寧に解説している本だ。「RPGは主人公を成長させるゲームなんだぜ！」「レベルがあがるとこんなにちがうぜ！」今でこそゲーマーの常識であるこういった要素についても詳しく説明が加えられている。時代を感じる。入手はほぼ無理。

攻略本は必要か!?

(株)カプコン　船水紀孝氏

ALL ABOUT ヴァンパイアハンター

作り手側の意志に基づいて作られており、そのていねいなつくりと内容は「攻略本」として高いレベルにあり、それが持つ役割を充分果たしていると思う。



マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター
編集：スタジオベントスタッフ
発行：電波新聞社
価格：2,500円

(株)チュンソフト　中村光一氏

かまいたちの夜：公式ファンブック

チュンソフト出版の第一弾であると同時に、ゲームの性質から攻略本らしいものが作りにくいところを、ガイドブックと銘打ちゲームの世界観を補完するものとして非常に満足がいくものができた。



公式ファンブック
かまいたちの夜
著者：我孫子武丸
発行：チュンソフト
価格：1,000円

(株)KCEジャパン　小島秀夫氏

気に入ったものはありません

内容的によかったものはありません。良い物にしてもらおうと努力はしていますが。

現状の攻略本は書籍としてはまだまだいい加減です。誤字脱字が当然のように横行し、レイアウトなどに関しては、全く低いレベルです。

まだまだ情報だけを伝える手段としての段階です。

僕はただゲームプレイをガイドする攻略本よりも、そのゲームのちゃんとしたメイキング本を作りたいと思っています。映画界では既に当たり前とはなっていますが、ユーザーのみならず、ゲーム業界でがんばろうと思っている人たちへのバイブル（参考書）的な役割を担える、メイキング本を作りたいのです。

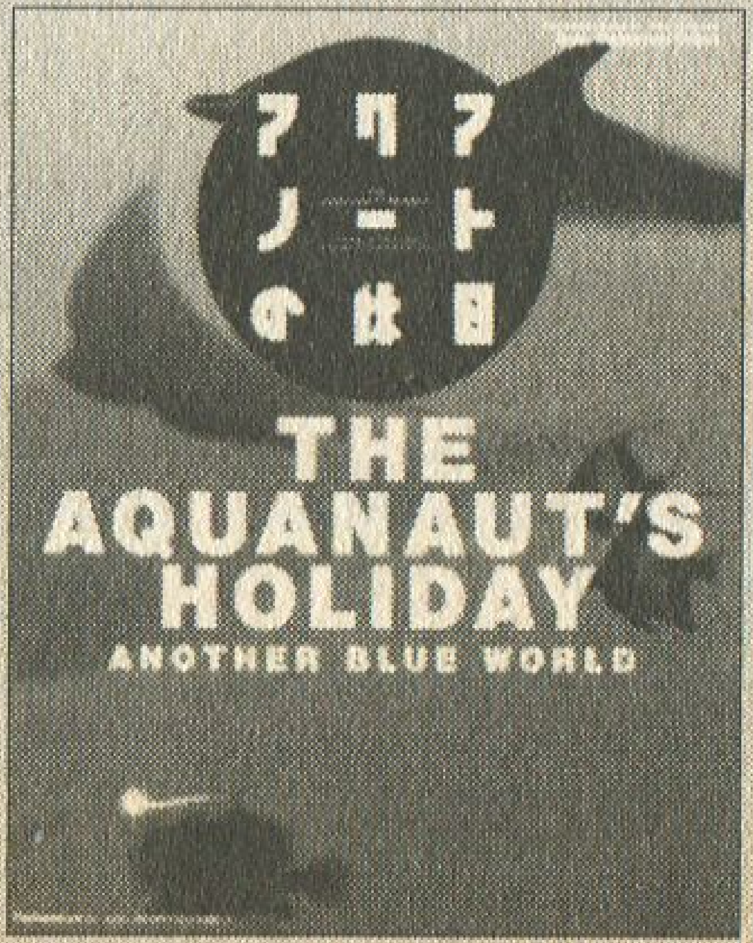
(有)パーラム　飯田和敏氏

「アクアノートの休日」ビジュアルブック

そもそも「アクアノートの休日」は攻略するタイプのゲームではない。そういった作品性を理解した上で、本を作ってくれた事がとても嬉しかった。『マップ』と『フラグの立てかた』と『登場キャラ一覧』を載せて、ハイ、おしまい、なーんて事でこのゲームの『攻略本』が作れる訳ではなく、編集作業は難航したと思う。しかし、編集スタッフ達は我々が提供した素材を独自の解釈で編集、加工し、一冊の本として見事にまとめてくれた。これは、異なる『まなざし』によって編纂されたもう一つの「アクアノートの休日」であり、まっとうな意味での『リミックス』ヴァージョンだったという実感がある。

またビデオプリンターを使わずにデジタルデータを直接入稿した画面写真はテレビモニタに再現される以上に美しい仕上がりになったのだが、『画面』を経ていない『画面写真』の意味について考察してみるのも一興だろう。

それから、最終ページに『あとがき』があり筆者と作品の関係が言及されている。これもポイントが高い。対象との関係が明確にされなければ『まなざし』の所在がよく解らないもんね。



アクアノートの休日［ヴィジュアルブック］
発行：ソニーマガジンズ
価格：1200円

「アクアノートの休日」で唯一「攻略」できるピラミッドや人面岩などの場所についても、大まかな位置は示しつつもはっきりとは書かないというスタンスが取られている。この本一冊を完全に読破した後でゲームを始めても、ゲーム自体の面白さは損なわれないという珍しい「攻略本」だ。

良い攻略本、悪い攻略本の条件とは？

攻略本によってゲームは面白くもつまらなくもなる。ではその差はどこから生まれるのだろうか。

良い攻略本とは何か？

これまで攻略本といえば、「スーパーマリオブラザーズ」でのマリオの軌跡を全て掲載するといった、一から十まで手取り足取りユーザーに教えていくという形が一般的であった。しかし攻略本の作り手側の意識の変化などで、その形も多様化の様相を見せている。架空の街を紹介する本という体裁をとった「マザー百科」（小学館）は、主流になりつつあるガイドブック型の攻略本のはしりである。また、「マザー2ひみつのたからばこ」（アスペクト）は、主人公ネスの書いた日記という形式をとっている。この両者は視点の取り方も特徴的だが、攻略本特有の幼稚な文体が使われておらず、読める攻略本になっている点、評価が高い。「ポケットモンスター図鑑」（アスペクト）には、ポケモンの大きさや速さの対比図などがまさに図鑑風に載せられている。これはゲームの進行には直接役に立たない。だがポケモンという架空の生物と触れ合うというゲームのコンセプトにはマッチしている。

　このように、攻略を再考した「攻略本」だけでなく、ゲームの魅力を伝える切り口を変えた本も多数出版されている。「バーチャファイターマニアックス」（アスペクト）はバーチャ1のポリゴンの造形的な面白さ、斬新さに着目し、その個性的なビジュアルを中心に本を構成、「ラストブロンクス／東京番外地公式ガイドブック」（アスペクト）は、各技を迫力あるアングルの大きな写真で紹介し、モーションの分解写真は添え物的に配置されている。ゲームの持つ迫力をよく伝えているといえる。「ダービースタリオン'96全書」（アスペクト）は、登場する種牡馬の現役時代の活躍やエピソードを添え、プレイヤーがゲーム中のサラブレッドをユニットではなく、生き物として感じる手助けをしてくれる。また「任天堂公式ガイドブック　スーパーマリオワールド」（小学館）や「コンプリート　クーロンズ・ゲート」（ソニー・マガジンズ）は、文化現象としてのマリオや、「クーロン」が舞台とした香港のビジュアルを紹介し、ゲームに対するイメージを深めてくれている。

　また、もはや攻略本という範疇を越えているが、ファンブックという流れも定着しつつある。「ファイアーエムブレム　聖戦の系譜　ドラマティカルファイル」（新紀元社）はゲームのリプレイを小説

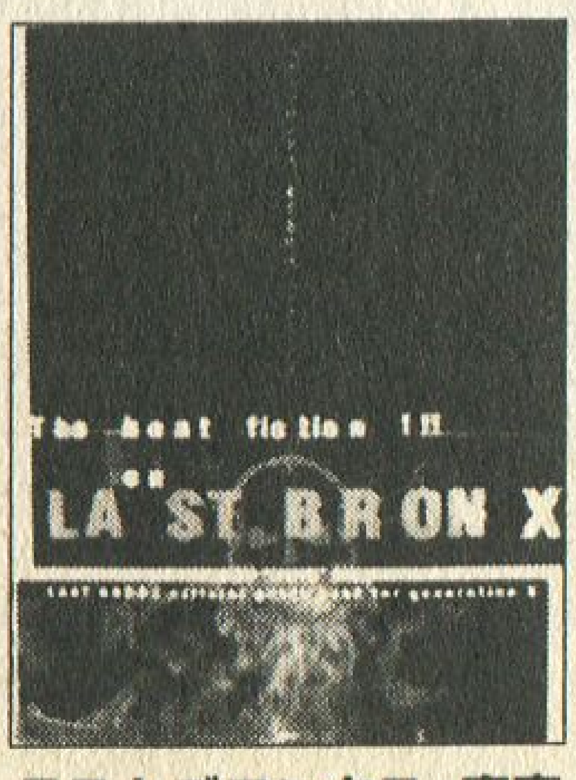
ちょっとイイ本



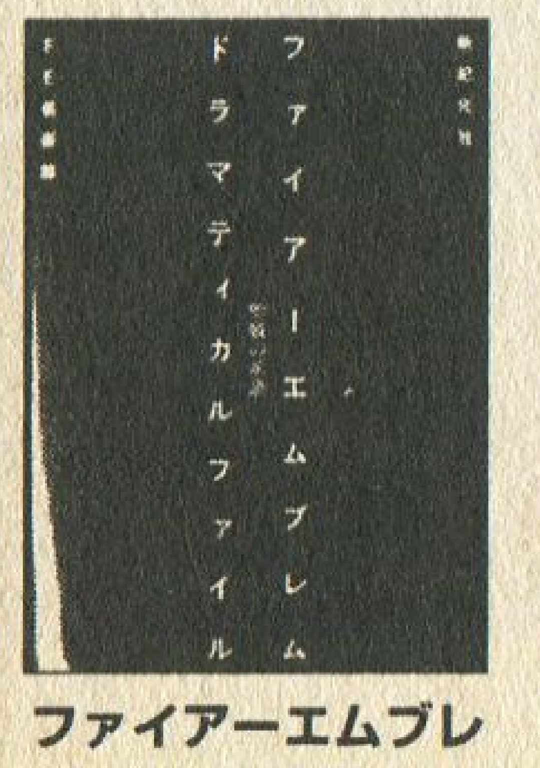
ポケットモンスター図鑑
発行：アスペクト
価格：980円



マザー2 ひみつのたからばこ
発行：アスペクト
価格：1,200円



ラストブロンクス・東京番外地・公式ガイドブック
発行：アスペクト
価格：1,980円

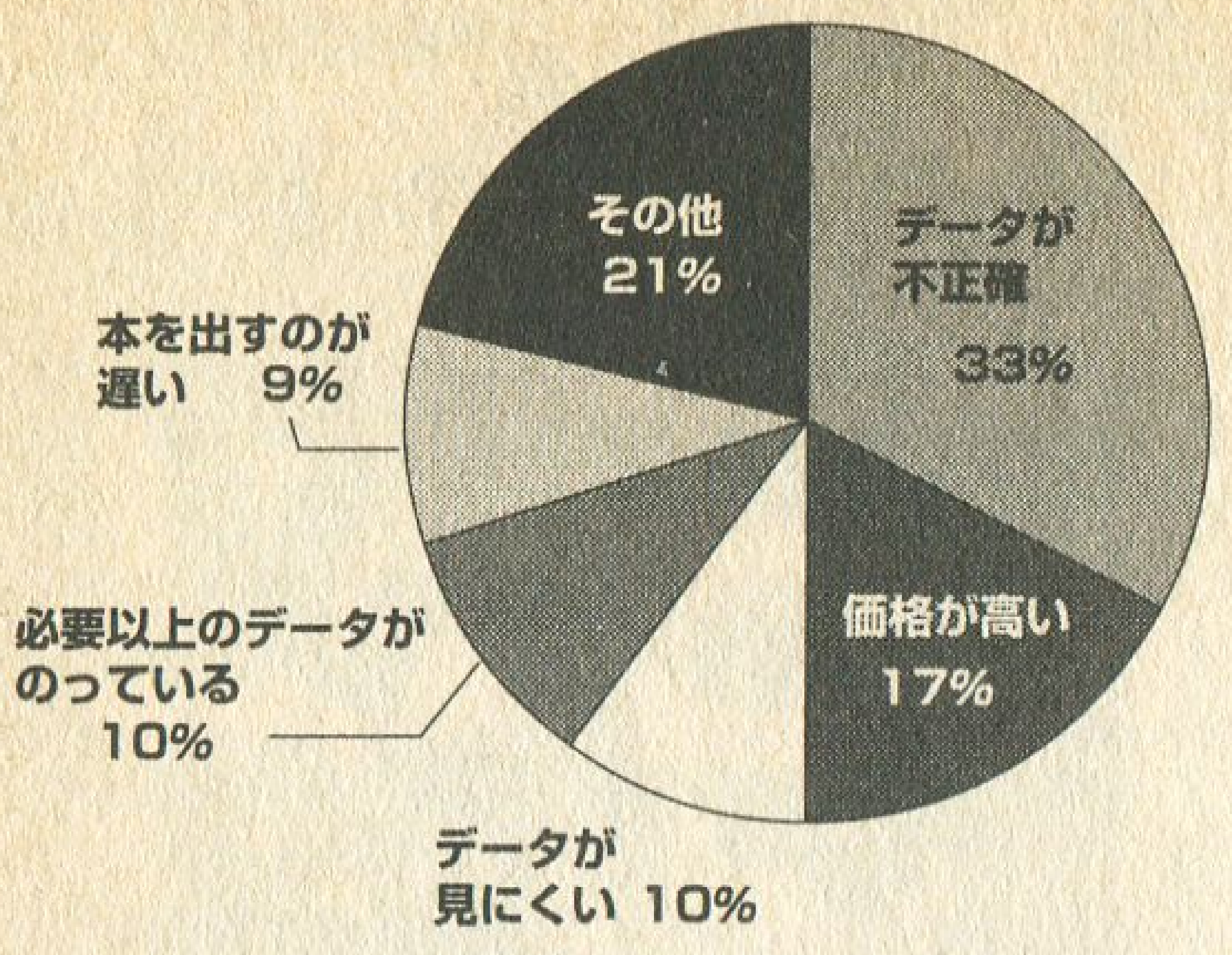


ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ドラマティカルファイル
発行：新紀元社
価格：1,800円

化して100ページ以上に渡って掲載した本であり、また、「アンジェリークファンブック」（光栄）は「アンジェリーク」に対するファンの声を中心に構成されている。すでにゲームを終えたユーザーを対象にしたこういった本は、「ゲームを楽しむ」とは違った「ゲームで楽しむ」というユーザーのスタイルに対応している。

以上挙げてきた本に共通しているもの、それは、そのゲームの魅力が何か、そこを理解していることだといえるだろう。

図1　悪い攻略本とはどの様な物だと思いますか？



悪い攻略本とは何か?

簡単にいってしまえば、悪い攻略本とは、ユーザーがそのゲームを楽しむのを阻害する本だという結論が導き出されるだろう。

それではどういった部分がユーザーの楽しみを奪うのだろうか。

読者から一番指摘が多かったのが、誤植やデータの間違いをそのまま載せている攻略本の存在だ。ガイドたる攻略本が誤った道へユーザーを導きかねないデータを掲載する。これは攻略本云々の以前の問題であり、作り手側が最も神経を尖らせなければならない点だ。だが、発売時期が売り上げに大きく影響するために無理な時間で作られ、それ故に不正確なデータや誤植がそのままになっている例は多い。このような内容以前の問題として「完全攻略」と謳い、その内容がスカスカな攻略本に憤る声も多く聞かれるところだ。

また、ユーザーのイメージを壊さないような配慮も必要だ。そのゲームの世界観を第一に考えた本づくりが求められるところだが、そういったイメージをぶち壊しにしてしまう配慮のないビジュアルやコラムを載せている攻略本は依然として多いといえる。

またゲーム性を破壊するような情報、テクニックを掲載するのも問題ではないだろうか。ある育成系SLGの攻略本で、その一つの大目標である、育成対象の最終形態を掲載した本があった。基本的なテクニックの組み合わせで到達可能なものだっただけに、テクニックだけを紹介するか、見る見ないの判断ができるような手段（袋とじ等）を講じて欲しかったという声は多かった。

悪い攻略本を生む土壌、それは良い攻略本を生む土壌と全く逆のベクトルを持っている。つまりそのゲームの魅力がどこにあるのかが分からない。またはその魅力を伝える気がないといったものだ。しかしそここそが最低限必要な姿勢なのである。

読者の声

☆僕の大好きなタクティクスオウガですが、攻略本を読んでなかったら1回クリアして終わりだったろう。
（東京都　にくきゅう）

☆「～編」とつけて分野別に出版したりする（特にスクウェア系）のは商人根性丸だしで腹が立ちます。充分一冊にまとめられると思います。
（東京都　プー太郎の黒ひつぢ）

☆わたし、攻略本マニアなんです。手元にないソフトの攻略本を買って楽しむ人なんです（安上がりだから）
（北海道　君若しい名）

☆最も悪いのは、集英社。ドラクエもFFも自分たちのおかげでヒットしたと勘違いしている。ただ、人気ゲームの情報を独占公開しているだけ。（鳥取県　超改造人間）

☆攻略本大好きなんですよ。持ってるゲームのはほとんど持っている。でもクリアしてから読む。だって見ちゃったらつまらないでしょ。
（埼玉県　阿部由美子）

☆資料的なのが出てうれしいけど高い。今まではヘラクレスⅣとポケモン図鑑が良かった。ソウルエッジの年代記もOK。
（東京都　悪茶空奈）

大実験

人気5シリーズ

攻略本無しでどこまで遊べるか!?

密接な関係を持つようになったゲームと攻略本。では、攻略本がなくてはゲームを楽しむことは出来ないのだろうか。

ゲームが攻略本を必要としている!?

ハードの性能の向上はゲームの質、量に大きな変化を与えた。表現能力の向上はゲームをより複雑、大規模にすることを可能にした。ゲームの扱う情報量は飛躍的に増大し、それにプレイヤーは対応しなくてはならなくなった。

「イー・アル・カンフー」と「バーチャファイター2」は格闘を扱ったゲームという同じ範疇に属する作品だが、そこでプレイヤーに求められるものは大きく違う。

また、成熟したプレイヤーたちがより複雑なシステムやストーリー展開を求めているという側面も無視できない。

ここで私たちは一つの問いを立てなければならないだろう。

ゲームが攻略本を必要としてはいないだろうか？

そこで、ここでは、ドラゴンクエスト、ファイナルファンタジー、真・女神転生、ロマンシングサ・ガ、スーパーマリオの人気5シリーズを攻略本を用いずにどれだけ楽しめるかを実験してみた。

実験に際しての条件

この実験に際して、私たちは以下のような条件を設定した。

1. プレイ時間は30時間を目処とする。

2. 各シリーズについて予備知識を持たない者を担当プレイヤーとする。

3. 担当プレイヤーは説明書等、ゲームとその付属物以外から情報を得ることを禁止する。

こうした条件に沿い、時間経過に従って逐一メモを取ってもらった。そのメモをもとに構成したのが、次ページから始まる各ゲームについての検証結果である。





大実験1 ドラゴンクエストVI

ドラゴンクエストVIの担当は普段あまりゲームをしないK・M君。遊んだことのあるゲームは「パラッパラッパー」、「バーチャコップ」など。所有ゲーム機無し。一般のゲーム無関心層である。

ドラゴンクエストVIプレイメモ

ゲーム開始～5時間：魔王の城のオープニングからライフコッドの村、そしてシエーナへ。下山途中に幾度も全滅。死ぬと教会に戻れるのにはホッとしたが、少々面倒くさい。先に進めなくて迷うということはない。レイドックに到着。試練の塔へ。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆

5時間～10時間：試練の塔難航。全滅を繰り返す。ここでようやく宿屋での回復、武器屋での装備変更の重要性を認識する。ハッサンに先を越され兵士にはなれなかったが、ハッサンと共にファルシオン捕獲に成功。馬車を手に入れる。ラーの鏡の探索行スタート。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆

10時間～15時間：上下の世界を行き来し、全ての街の人に話を聞くもラーの鏡の情報得られず。12時間目にミレーユに遭遇。グランマーズの館へ。話が進み安心する。レベル上げや装備の強化を行い夢見のしずく獲得。

攻略本欲求度☆☆☆☆★

15時間～20時間：詰まる。レイドック城に入れない。アモールの教会に入れない。この2つをクリアしないと話が進行しないようだ。世界中を歩き、全ての人に話を聞く。可能な限り地面も調べる。途中トルッカでイベントに遭遇。

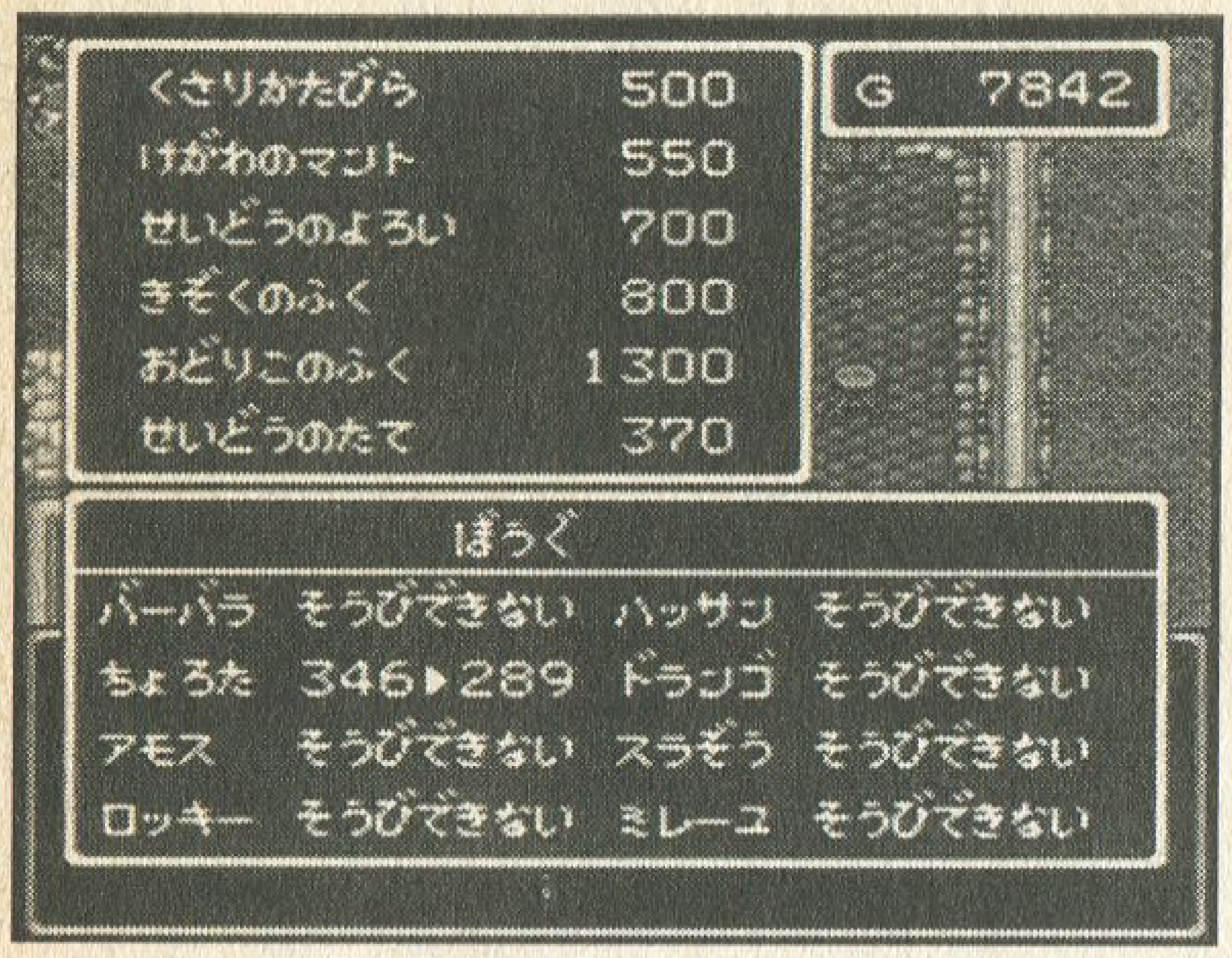
攻略本欲求度☆★★★★

20時間～25時間：自分が行方不明の王子に似ていることは分かっているので装備を外してみたり、「かっこよさ」を上げてみたりしたが失敗。が、店にある「きぞくのふく」が「貴族の服」であることにようやく気付く。ひらがなでイメージが湧かなかった。レイドックの城に入れる。が、すぐに追放。アモールの教会にも入れるようになりジーナのイベント。迷っていた間にレベルがかなり上がっており楽勝。月鏡の塔で仕掛けに迷うも無事ラーの鏡入手。

攻略本欲求度☆☆☆★★

25時間～30時間：この頃になると戦闘を工夫したりする余裕が生まれる。ムドーの居城へ。レベルは高く楽勝。ゲントでチャモロを仲間にし、2度目のムドー征伐へ。さすがに辛く数回挑戦したところでタイムアップ。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆



全てひらがなの表示は確かに見にくいかも

総評

RPGに不慣れなことで余計に時間を費やした部分はあったが、基本的にそれほど悩まずに進めたようだ。今回最も時間のかかった「きぞくのふく」だが、DQシリーズ経験者がここで悩んだという話はあまり聞かない。なかば習慣になった店を覗くという行為や、「きぞくの～」がシリーズの中で異質なアイテムであることが影響していると思われる。全てのユーザーを対象にすることの難しさは想像に難くない。そこに攻略本の存在意義の一つがあるのだろう。



大実験2 ファイナルファンタジーVII

ファイナルファンタジーVIIの担当は、ゲーム歴5年のA・Iさん。RPGをよく遊ぶという女性ライター。所有ハードはPS、SS、SFC。

ファイナルファンタジーVIIプレイメモ

ゲーム開始～5時間：最初の壱番魔晄炉。○ボタンを押す場所が分かりづらかった。何度か失敗して敵に遭う。スラムの初心者の館は便利。列車に乗って移動するときの時間制限は、操作に慣れていない序盤にあるのは辛かった。画面も見にくいと思う。

攻略本欲求度☆☆☆☆

5時間～10時間：教会からウォールマーケットを経て神羅ビル。神羅ビルでは階段を使用。途中、兵士に見つからないように進む場面で何度も失敗し、そこを繰り返す。さすがにイヤになってきたところで兵士を倒すことが出来た。安心する。65階から上に行くのに少し迷ったが、無事にミッドガル脱出。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆

10時間～15時間：クラウドの過去の話。ゲームスタート時からクラウドがLV1ではないこと。既に経験値があることの理由がやっと分かる。牧場でチョコボになかなか話しかけられない。操作の慣れの問題？ ゴールドソーサーの砂漠に着く頃には、どう進んでいいのかが分からなくなる。未だに銃などの使い方が分からない。

攻略本欲求度☆☆★★

15時間～20時間：コスモキャニオンへの道は分かりづらい。敵も同じような、それも面倒なヤツで辛くなる。洞窟、ニブルハイム、ニブル山をへてロケットポートへ。金庫の数字は分かったが、インプットしても開かない。2パターン試したが開かず、諦める。

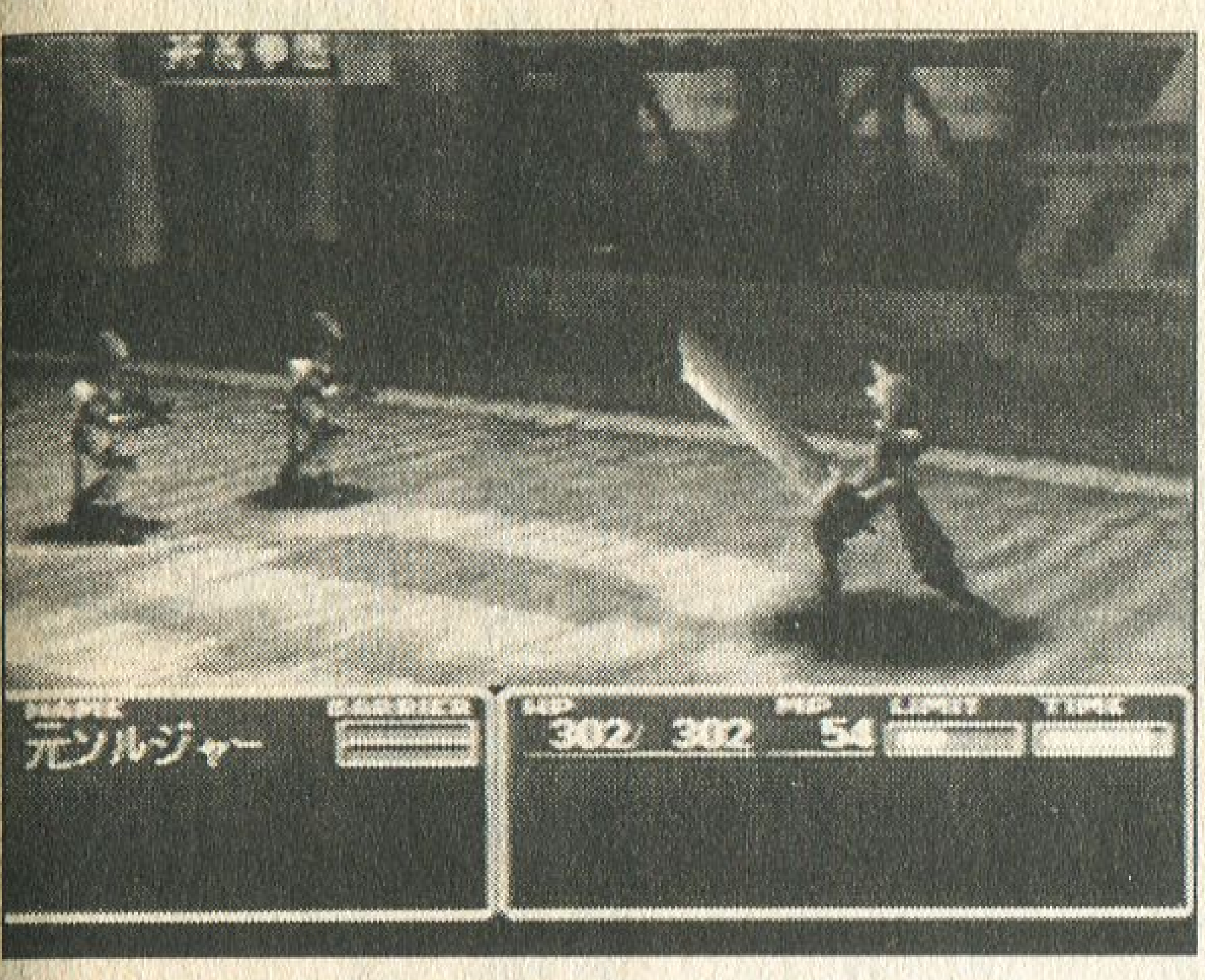
攻略本欲求度☆☆★★

20～25時間：古代種の神殿へ。「リユニオン」という言葉はあまり出てこないので意味を忘れてしまう。エアリスに対するセフィロスの行動も謎。ストーリーが把握できなくなってきた。ゲームの進行にはあまり悩まないで済んでいる。

攻略本欲求度☆☆★★

25時間～30時間：温泉の村、コンドルフォート、コレル山と、ゲームは順調に進行するが、ストーリーを把握するのが難しくなってくる。色々と疑問が生まれてきて気になる。ミニゲームに熱中してると、何処に行くべきだったかを忘れてしまうし。海底へ。潜水艦のゲームは2度挑戦したがとてもできなかった。タイムアップ。

攻略本欲求度☆☆★★★



過渡期のシステム故か。遊び辛さを指摘する部分が多い

総評

独特の操作に戸惑った部分はあるものの、フラグ立て、謎解きといった部分で大きく悩まされた箇所は特になかった。

担当プレイヤーが情報を欲しがったのはむしろストーリー展開の方で、ストーリーが展開し様々な問題、要素が登場してくるにしたがって混乱してしまったようだ。だが、例えばストーリーを理解するための本があったとしてもそれは本末転倒だ。FFを問わず、ゲームの中でストーリーを如何に見せていくかという点、十分な検討が必要な部分だろう。

大実験3 真・女神転生デビルサマナー

デビルサマナー担当は、SLGやRPGが好きな女子大生S・Mさん。ゲーム歴10年以上。所有ハードはPS、SS、SFC、MD、GB。好きなゲームは「タクティクス・オウガ」、「アドバンスド大戦略」

真・女神転生デビルサマナープレイメモ

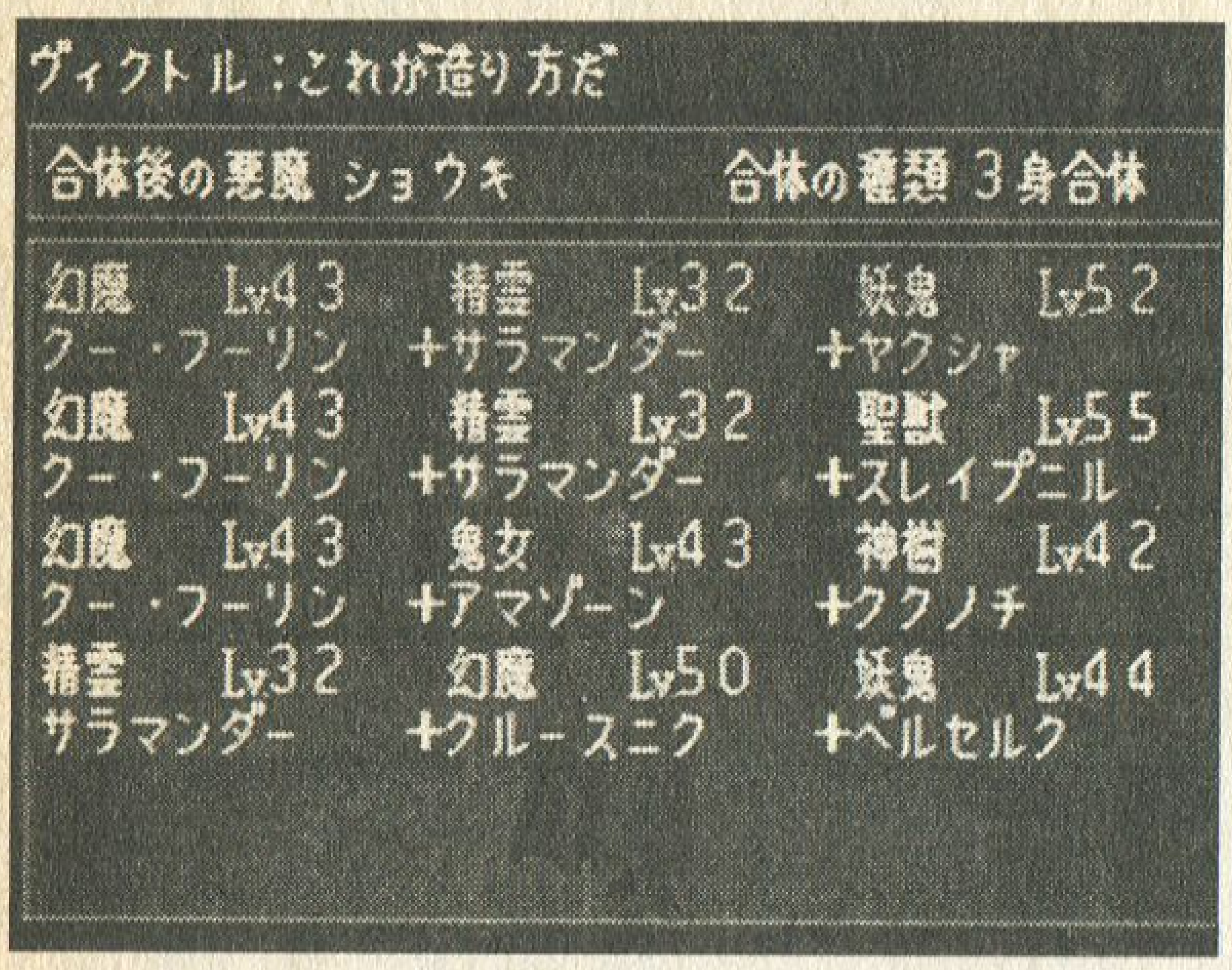
プレイ開始～5時間：順調にデビルサマナーになる。矢来銀座で業魔殿を探して40分ほどさまよう。仲魔が役立たずなので自力で図書館をクリア。仲魔にした2体を合体させるが弱い。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆

5時間～10時間：地下水道をうろつく。交渉ばかりでレベルが上がらない。業魔殿で合体法則に悩む。ヘアリージャックの強化版を作れるらしいが理由は分からない。カーサ乾へ。唯一回復できるキャラがいきなり殺されてボス戦で全滅。1時間半レベル上げをして再戦するも全滅。ボスがアンデッド系なのでLAW系の仲魔が必要ではと思い仲魔集め。

攻略本欲求度☆☆★★★

10時間～15時間：仲魔集めに時間を取られる。エンジェルとジャックフロストを作る。ボスに3度目の挑戦。全滅。ジャックフロストがマハブフを使ってくれない。直後にもう一度挑戦。30分かかってようやく倒す。あと一撃で死んでいた。



ゲームの中でのデータ検索性は上がっている

攻略本欲求度☆★★★★

15時間～20時間：どう進んだらいいかが分からなくなる。占い師には笠置荘に行けといわれるが、北山大学も異界化している。笠置荘の悪魔は強すぎるので、北山大学で戦う。

攻略本欲求度☆☆☆★★

20時間～25時間：業魔殿で30分悩んでシーサーをアーヴァンクにする。だが忠誠度がどうしてもあがらない。上げ方もよく分からない。アーヴァンクが弱い。テナガがいうことを聞かない。途中ヤマチチを参加させたら忠誠度1で酷い目に遭う。忠誠度がクローズアップされる。

攻略本欲求度★★★★★

25時間～30時間：物を上げると忠誠度が上がることを知る。説明書にははっきりと書いて欲しかった。シリーズのお約束なのか。前のセーブポイントから再開。新しいルートを発見し造魔を入手。何か良く分からない。笠置荘へ。途中、くりからのこだちをじゃがとうにしたら剣合体が出来なくなった。何故だ。2時間かけて笠置荘をクリア。笠置山で教授に会い、古代魔法王国のことを教えてもらってタイムアップ。

攻略本欲求度☆☆★★★

総評

複雑な合体法則が重要な位置を占めるメガテンは、攻略本が欲しくなるゲームであるといえる。だが、攻略本なしでは楽しめないゲームと一概にいうことはできない。先に進むことを考えれば攻略本があったほうが格段に楽だが、一方ではデータや法則を自分で解析することに楽しみを見いだすユーザーも存在する。そこに何を求めるかで攻略本の位置づけが変わってくるのがメガテンだろう。



大実験4 ロマンシング サ・ガ3

ロマンシング　サ・ガ3の担当は、ゲーム歴8年の大学生K・S君。好きなジャンルは横スクロールアクション、レースものなど。好きなゲームは「クラッシュバンディクー」。

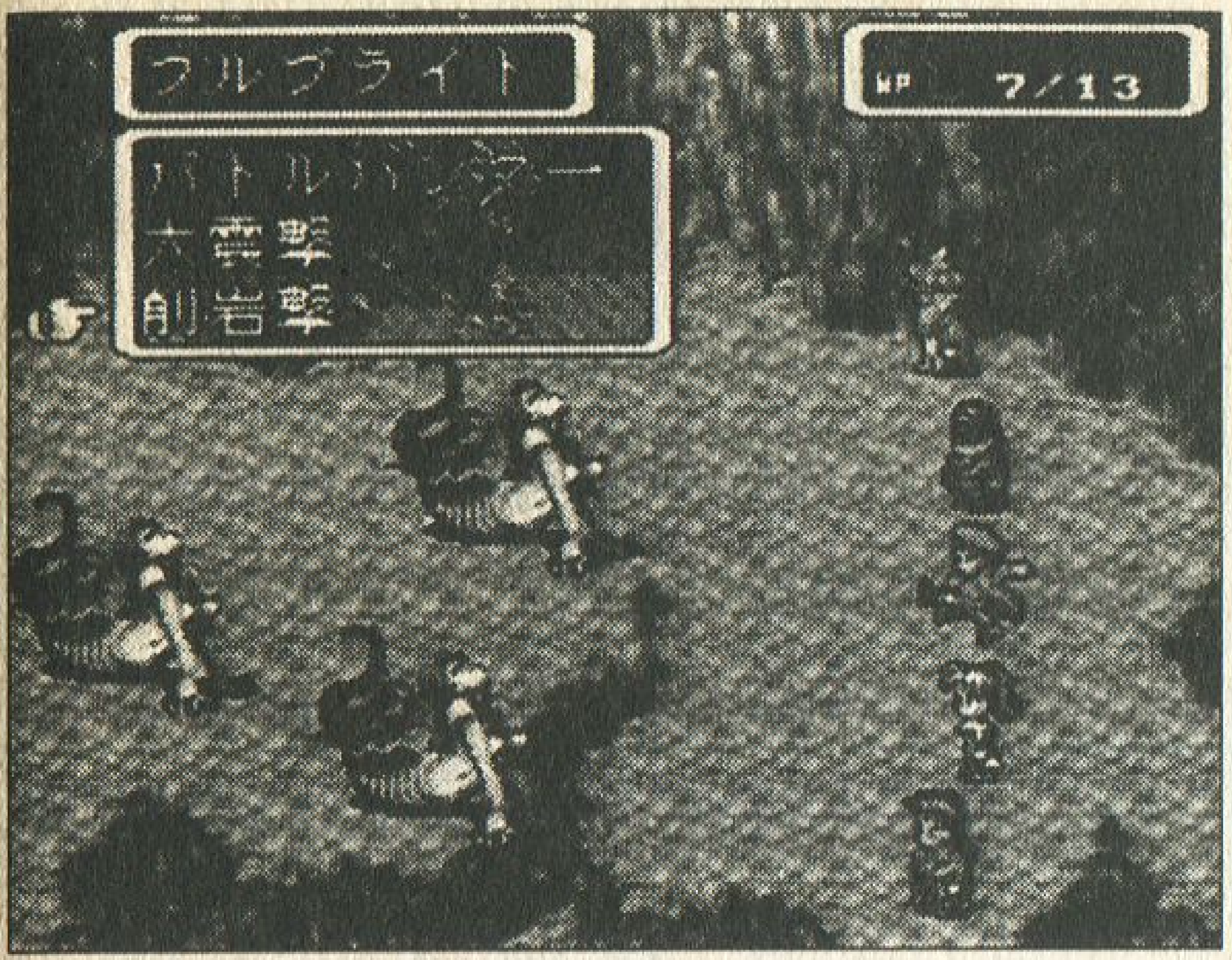
ロマンシング サ・ガ3 プレイメモ

ゲーム開始～5時間：主人公はトーマス。レオニード城地下を探索。ピドナの東に魔王殿を見つけるが、どうやら指輪が必要らしい。ピドナへ戻り旧市街へ。ここで魔王殿へいくイベント発生。まずここに来るべきだった。イベントクリア。その後どこにいっていいか分からなくなる。とりあえず洞窟寺院跡へ。

攻略本欲求度☆☆☆★

5時間～10時間：洞窟寺院跡で選択肢。今の状況では一つしか選べなかった。が、敵が出てきてあっさり全滅。八方塞がりだ。1時間以上迷って、船がツゥヴァイクにもいけるようになっていることに気付く。ツゥヴァイクからランスへ。ここで魔王殿の扉を開く指輪をもらう。「なんと扉の前まで行ったのですか？」といわれ、バカにされたような気になる。魔王殿の前にピドナでイベント発生。ミューズの夢の中へ。無限ループの謎を20分悩んで解く。夢の中に入って2時間、ようやくクリア。

攻略本欲求度☆★★★



敵とレベルのバランスが大問題

10時間～15時間：魔王殿で合成の奥義書を得た後、アビスゲートへ。これからは4つのアビスゲートを閉じる方向に動けばいいようだ。しかし敵が強すぎて全滅。タフターン山のアビスゲートへ。頂上近くで霧に包まれる。抜け方が分からない。ヒントもないような気がする。あきらめて現状で行けるところに全て行く。再度タフターン山の霧に挑戦。やはり分からない。

攻略本欲求度★★★★

15時間～20時間：どこにいっても話が進まない。アビスゲートも一つも閉められない。色々な街、洞窟にいくが進展無し。仕方なく会社経営でアビスリーグをつぶす。

攻略本欲求度★★★★

20時間～25時間：バンガードの殺人事件のことを思い出す。「夜になると」ということは「宿にとまれ」ということだ。話がトントン進み出す。バンガードを発進させるために動き回る。

攻略本欲求度☆☆★★

25時間～30時間：無事にバンガード発進。海底宮に向かうが、ゲートを閉めるところでボスに殺される。どうやらレベルがまだ低いようだ。レベル上げをしているところでタイムアップ。

攻略本欲求度☆★★★

総評

ロマサガほど攻略本が必須になるゲームはないだろう。問題の一つは、イベントの進行に関わらず、キャラの成長によって敵の強さが上がっていくことにあるだろう。そのバランスもうまく取りきれておらず、敵の強さが壁になって先に進めないことが非常に多い。何回も遊べるという作りも、これが解消されなければ意味を為さないのではないだろうか。悪い意味で攻略本通りのプレイが必要になるといえるだろう。

大実験5

スーパーマリオ64

スーパーマリオ64の担当は、ゲーム歴15年のW・H君。ほとんどのジャンルを遊ぶ。好きなゲームは「バーチャロン」。N64を含めほとんどのハードを所有。

?? スーパーマリオ64 プレイメモ

ゲーム開始～15時間：操作に特に迷うことは無い。その方法も立て札などに書いてあるので一つ一つ覚えられる。敵を踏みつぶすのにちょっと苦労したが、あまり支障はない。攻略本どころかマニュアルも要らないような印象。順調にスターを集める。

攻略本欲求度☆☆☆☆☆

15時間～30時間：スターをたくさん集めて色々な所に行けるようになると、自分がしていることが正しいのかどうかが分からなくなってくる。ジャンプ以外の方法でクリアすべき所で、懸命にジャンプしてみたり。また3Dならではの問題か、隠しフィーチャーが見つけにくくなってきた。上を見上げると行ける空のステージは、人のプレイを偶然見ていなければ行けたかどうか怪しい。難易度も急上昇。動き回るカメラで操作がおぼつかなくなるのには困った。

攻略本欲求度☆★★★

総評

これまでに比べ、格段に自由なゲーム空間を作りだしたマリオ64だが、何でも出来そうな気がするが故に、不可能なことに挑戦してしまうことがある。そこでは何ができ、何ができないのかという情報が欲しくなるところだ。試行錯誤を繰り返せば先に進めるゲームなので、無駄をも楽しめる人ならば攻略本は必要ない。ただ、移動するカメラが生み出す難しさなどは、やはりゲームの側で処理して欲しい点である。

求められる攻略本の姿とは

攻略本は売れます。

書籍の年間ベストセラーの上位にゲームの攻略本が入ることは、決して珍しいことではなくなりました。また人気シリーズや注目の作品に多数の攻略本が出版されるのも、それが確実に売れると見込まれるからです。しかし、売れるという理由のために攻略本が乱造気味になっている一面も確かにあります。

攻略本について語られる時、情報の露出が必ず問題となります。攻略本が情報を与えすぎるために、ゲームの魅力が損なわれているという声がそれです。

しかしここには、攻略本の購入をユーザー自らが決定できるという大事な視点が抜けています。ゲームについての情報を知りたくなければ、攻略本を買わなければ済むのですから。いつも買う雑誌と攻略本は違うのです。

そして、逆に攻略本だからこそゲームの情報はきちんと与えられなければなりません。そして、その情報の正確さは攻略本の命ともいえる大事な部分です。

問題なのは情報を載せることではありません。その情報の見せ方、与え方なのです。

そのゲームに精通しその魅力がどこにあるかを十分に理解すれば、どの部分を載せるべきか、どの部分をユーザーに委ねるべきかは自ずと知れるはず。更には、攻略ではないアプローチの方が、そのゲームの魅力を上手く伝えられることに気付くこともあるでしょう。

私たちには「買わない」という選択肢が与えられています。ゲームに対して無理解なまま出された攻略本には、きっぱりその権利を行使しましょう。

ゲームを楽しく遊ぶために。

（編集部）

BI MONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成9年6月発行　第10号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

ある日東武東上線に乗っていた私の目に飛び込んできたのは「HIGH-TECH LAND SEGA」と書かれた建物の中にある釣り堀だ。ユニークゲーセンハンターの私は早速取材に向かった。兎に角、ゲーセン事情のネタは決まった。

ハイテクランドSEGAに釣り堀を見た!!

ところがお店の主人は「あー取材？　うちはいいや」と断ってきたのだった。残念。故に今回は温存し続けたネタ、ゲーセンにいる嫌なヤツをお送りしたい！　かといって連コインやら待ちハメやら席を占領するやらはもうどこでもやっているからやらない。今回紹介するのはもうちょっと違うイヤなヤツ達だ。

★谷を作るヤツ

自慢だが私は「ハイパーオリンピック'84」が好きだった。クレー射撃もアーチェリーも完璧。自慢の高橋名人系痙攣ハンドで連射も楽勝の毎日。だが連射には色々なタイプがあった。許せるのは定規派。己の肉体を駆使するというハイパーオリンピック道には反するが、これはボタンにあまり影響を与えない。イヤなのはコスリ派、それも10円玉コスリ派だ。こいつらのおかげでボタンの中央部が削れて谷と化す。やりにくいったらありゃしないのだ。でも「ボタンいい感じで削れたね」だって。沈めるぞ。お前ら。

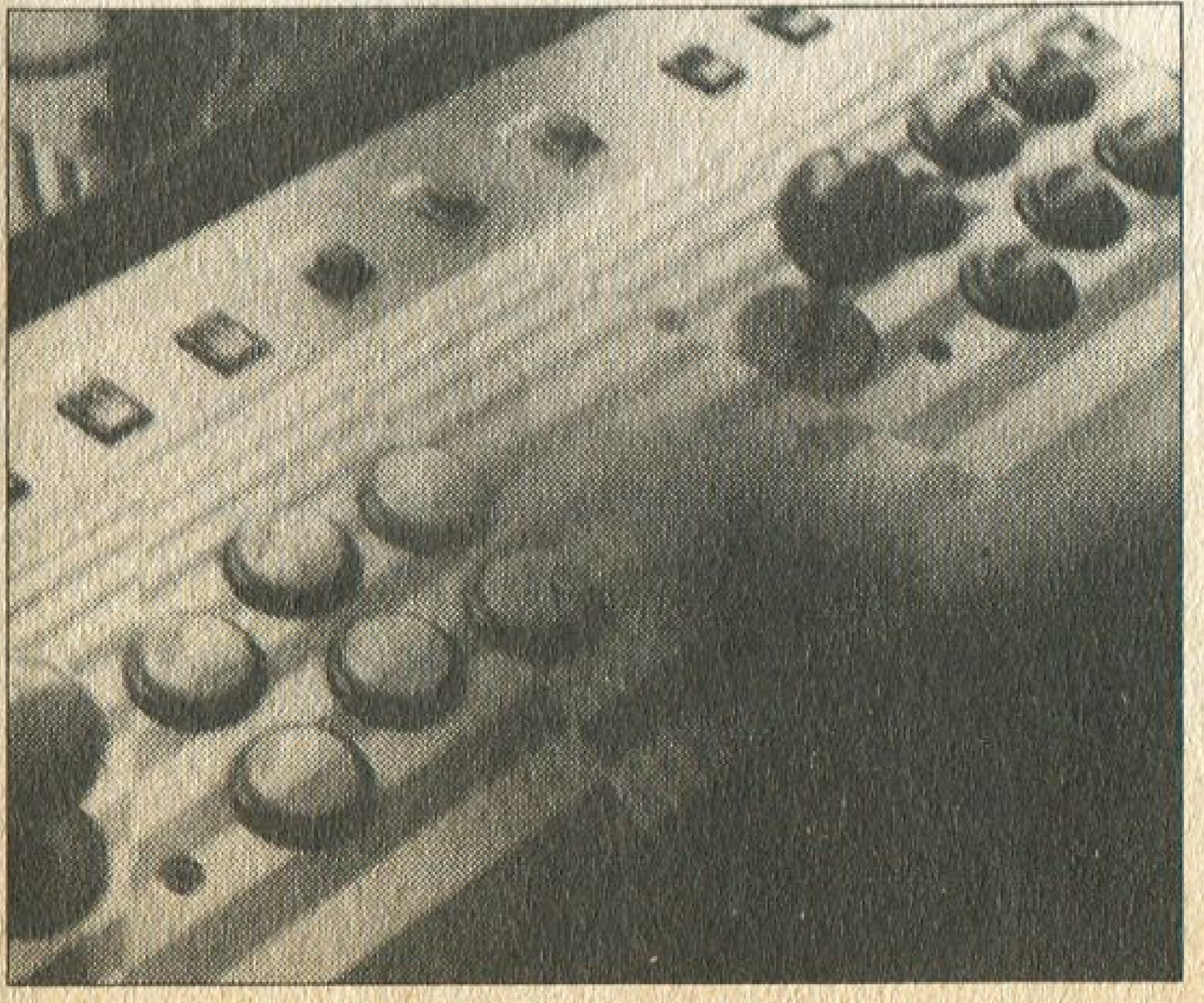
★やたらと所持金を聞くヤツ

なぜか「今いくら持ってる？」と聞いて来る。知らないヤツだというのに。だがフレンドリーな語り口で目はイヤに真剣。いわゆるカツアゲっちゅうヤツですな。小学生の頃、とあるゲームコーナーでヤツに会い、手の中にあった100円玉を見せて「これだけ」と答えたら「そうか」といって素直に引き下がった。すぐに一緒にいた弟を連れて逃げたが、今考えれば間抜けなヤツだったなあ。その時ポケットには千円入っていた。

★妙なGを加えるヤツ

私が「スーパーハングオン」で遊んでいた時のこと。いい気分になって右へ左へと筐体を倒していると、妙なGが。「筐体が重い」。振り返るとそこにはいかにも「オレ触ってないよ（ウソ）」といった風情の若者。むやみに人を疑うのはいけない。再びゲームに戻るとまたもや妙なG。振り返ると「オレ触ってないってば（ウソ）」といった風情の若者。笑いを噛み殺す口元。「こいつらだ」。怒り心頭に達した私はヤツらに筐体を投げつけボコボコバキバキドカドカガスガスにはせず帰宅。何故なら奴らは額の両サイドが不自然に後退した髪の毛に色が付いた人だったからだ。私はケンカが弱いのだ。

どうすか。イヤなヤツ目白押しでしょ。えっ、これはイヤなヤツじゃなくて変なヤツだって？　なるほど、そうかっ、そこで大募集だ！　君の周りの奇ゲーセン、奇ゲーマー大募集だ！　時間と金の許す限り取材にも行こうじゃないか！　気が向いたらアンケートの隅にでも書き込んでくれたまえ。君のお便りをまってるぞ。



10円コスリ技。筐体が痛むのでやめましょう。

好評発売中

隔月刊

パソコン批評

Vol.9 MAY A5判／132ページ／定価880円（税別）

第1特集 CPUの「リマーク」という言葉を知っているだろうか？

インテルCPU リマークの真実

東南アジアで生産されるCPU。新たに生産されるCPUの他に75ＭＨｚや90ＭＨｚといったCPUが製品名を書き換えられて発売されている。再利用ともいうべきこのCPUに問題はないのか？　またこれらの製品を新製品の価格で購入するユーザーはこの事実を知っているのか？

●市場はリマーク天国●リマークＣＰＵの誕生とその流通の全容を明かす
●追跡・リマーク品が店頭に並ぶまで●徹底解説・これがリマーク品だ
●良品ＣＰＵの選び方●挑戦！　システムパフォーマンスアップ



第2特集 再び、マッキントッシュ・ユーザーのために

マッキントッシュのもたらす未来

いよいよ本格的に日本市場に投入されるマッキントッシュ互換機。アップル以外がマッキントッシュを作ることに意義はあるのだろうか？　また、ユーザーはそれを選択するのであろうか？

●マッキントッシュ互換機の現状と展望●マック互換機実践勝負はたして市場に受け入れられるか●されどマッキントッシュ
●チャーミングなマッキントッシュを期待したい

ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調！！

編集発行 マイクロデザイン出版局 〒104 東京都中央区湊2−4−1 MGビル

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区湊　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円〜1600円）／契約社員（月給15万円〜30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9:30〜18:00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成9年7月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW 1

ブシドーブレード

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

常識にとらわれず、様々な試みを盛り込んだ意欲作

体力ゲージのない、一撃必殺の戦い。独創的なシステムと、工夫された演出の「ブシドーブレード」は、格闘ゲームに新しい可能性を示した。

Writer 平和島ミチロウ

PLAYTIME 16時間

野心的システムによる新鮮な「格闘ゲーム」

「ブシドーブレード」（以下「ブシドー」）は、実に「斬新」な作品である。

本作品をジャンル別に分類するならば、「3D武器格闘ゲーム」となるであろうが、既存の同ジャンルの格闘ゲームとは比較できないほど、独特なシステムと新しいコンセプトを備えている。

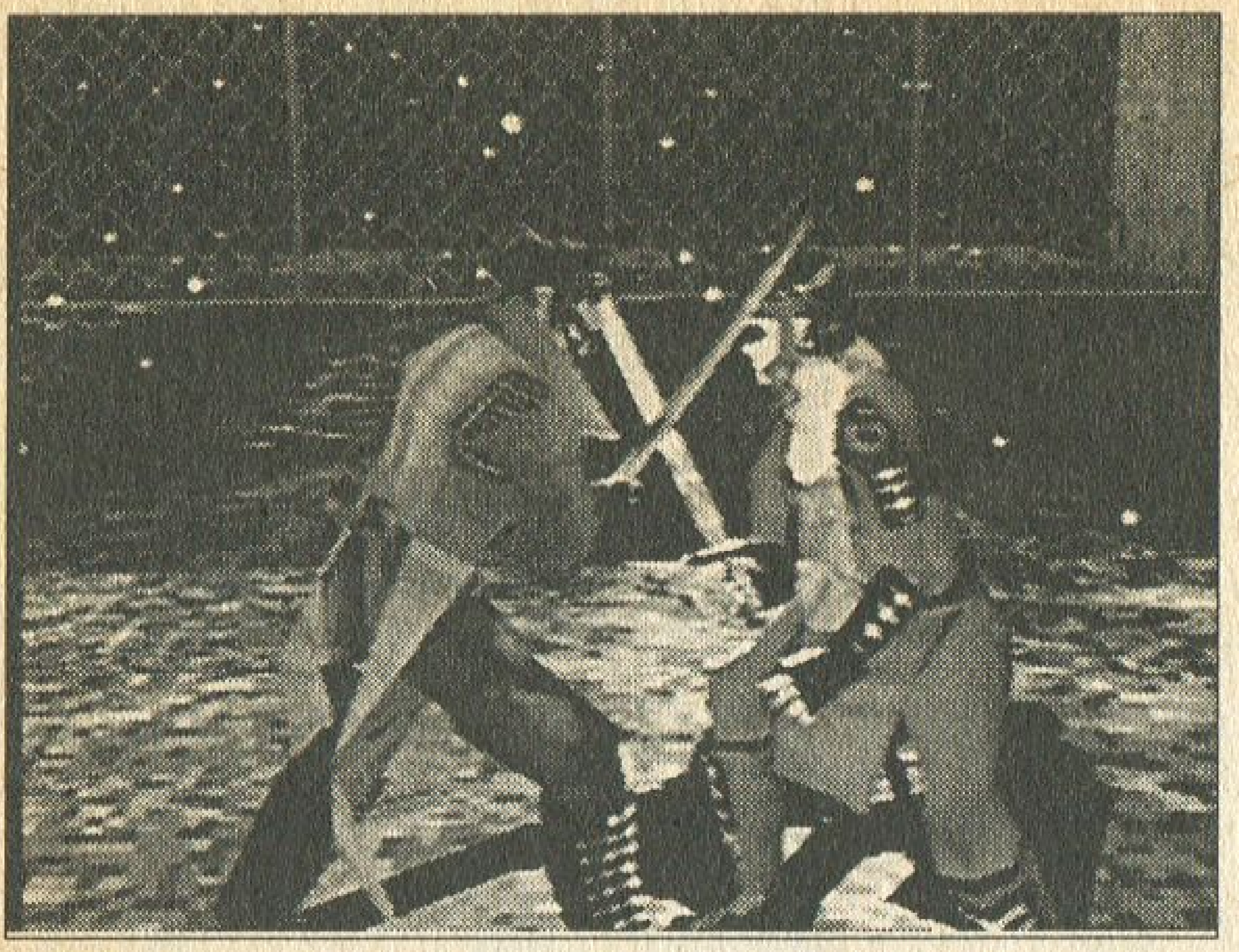
そうした強烈なオリジナリティを発揮している要因として、体力ゲージを廃し、受けたダメージがそのまま動作に影響を与える「身体ダメージシステム」と、リングアウトを廃し、広いフィールドを自由に走れる「フリーランニングシステム」があげられる。ここでは、この本作品の二大特徴とも言える注目すべき両システムに着目して批評することにしたい。

まずは「身体ダメージシステム」である。先にも述べたように本作品は、今までの武器を使用する格闘ゲーム、例えば「サムライスピリッツ」や「ソウルエッジ」といった作品のように体力ゲージがなく、一回の攻撃で勝負が決まってしまうこともあり正に一撃必殺のゲームシステムになっている。実際に刀で斬り合うことを想定した場合、明らかに「ブシドー」の方が現実的で理に適っている。「体力ゲージの廃止」という思い切ったシステムの改革は、新しい試みとして評価できる。では、そのシステムはゲームとしての面白さにつながっているだろうか？

実際に本作品をプレイしてみて感じたことは、勝負の決着に納得がいかないことが多々あることだ。体力ゲージがあれば、体力がゼロになった時に「負けたんだな」と納得がいく。しかし、体力ゲージのない本作品は、同じように斬った場合でも死んだり死ななかったりして結果が曖昧な（ようにみえる）ため、勝負の判定が釈然としない。「致命傷を与えたら勝ち」という漠然とした勝利条件しかない

ため、プレイする側はあまり考えることなく漠然と斬り合うような戦い方に必定なってしまう。そのため、一撃必殺による緊迫感を得るどころか、格闘ゲームの醍醐味である駆け引きを楽しむことも難しくなっているように思うのだ。

せっかくキャラクターの動作によってダメージの度合いが分かるシステムであるのだから、ダメージを受けるにつれ、正常→片腕が使えなくなる→立てなくなる→死亡と段階を踏むようにすれば良かったのではないだろうか。それでは一撃必殺の意味がないというのならば、どの部分をどう斬ったら勝ちなのか、ある程度の目安が必要であっただろう。



一瞬たりとも気の抜けない闘いが展開される。

そして「フリーランニングシステム」は、広いフィールドを自由に走れるというだけでなく、相手の横や背後に回って斬る、といった格闘ゲームとしての新しいプレイスタイルを提示し、ある意味では成功している。

しかし、そういった遊び方は、一画面内でも十分だろうし、1対1の勝負なのだからそんなに広いフィールドを走り回る必然性はないように思える。

戦う場所によって「バーチャファイター3」のようにアンジュレーションがあったり、地形によるキャラの有利不利があったりすれば、戦い場所を求めて走るということができただろう。

走っている際攻撃ターンの少なさ、ステージとステージのつなぎ目でローディングが入る等ということもあって、フリーランニングによる利点をほとんど見いだせなかった。ただ走り回れるだけでなく、走ることに対する意味づけが必要であったはずだ。

これらの新システムは、いずれもコンシューマゲームだからこそ実現できたシステムである。アーケード作品のプライオリティが高い格闘ゲームのジャンルにおいて、あえてそれを否定し、独自の方法論を打ち出した「ブシドー」のコンセプトと意欲は評価できる。しかし、そういった新システムがゲームとしての面白さに直結していないのが惜しまれる。

完成度に不満は残るが、意義ある作品である

本作品は、既存の格闘ゲームの枠に捕らわれない、様々な試みと可能性を内包した興味深い実験作として称賛したい。しかし裏を返せば、実験作の域を出ていない未完成の作品ということにもなる。

プレイする側の立場としては、そうした実験作ではなく、ゲームとしてのパフォーマンスを高めた完全版で遊びたかったところである。

だが、完成されていないとはいえ、「ブシドー」は新しいゲームシステムを提示し、ゲーム界に新たな芽を植えつけたことも確かだ。

また、「武士道」に反する行為を行った場合にゲームオーバーになったり、キャラクターのアクションによる「動」の要素を引き立てる「静」に徹したBGMとSE、過去のサムライ映画のような雰囲気を味わえるモノクロモード等々、演出面の効果と試みは見事である。

ゲームとして見るか、作品として見るかによって意見が分かれる「ブシドーブレード」。ゲームとして様々な苦言を呈したが、ゲームシステムの革新性、そして作品としての魅力は高く評価したい。今のゲーム業界には、こういった野心作がもっと必要であるだろう。

ライタープロフィール

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれのゲームライター兼エセ詩人。「世界名作劇場」を終わらせたお台場のテレビ局を爆破する予定（嘘）。「世界名作劇場」といえば「どろろ」ですが、ぜひともビデオ化して欲しい。表現に問題があるらしいけど、「死の王」だってビデオになってるくらいだし、別に問題ないと思うのだが…。

関連作品

ソウルエッジ[格闘ACG]
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月20日
武器を使ったバトルが新鮮だったポリゴン格闘ゲーム。プレイステーション版は移植度が高い上、様々な隠し要素があり、ファンを喜ばせた。

ブシドーブレード [格闘ACG]　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年3月14日

クーロンズ・ゲート
―九龍風水傳―

「描き出す」ことと「見せる」こと。両者は上手く噛み合ったのか。

アジア的狂気と猥雑さに溢れた九龍城の描写は見事。惜しむらくはゲームシステム面での練り込みか。

狂気をベースに描かれたアジア的迷宮

こんな濃厚な世界を待っていた。「クーロンズ・ゲート」の中では、ときおり、何がマトモで何がエグいのかさえ、わからなくなってしまう。たとえば、顔が溶けてなくなるグロテスクなシーンもある。しかし、ゲーム全体を通して最も印象に残るのは、そういったシーンではない。それよりも、奇妙なモノを売る商売人の職業だったり、ちょっと小耳に挟んだ「ヌメッと寒い話」だったり。この世界で耳にし目にするすべての物事は、あまりに突拍子もなく、そして強烈である。

主人公の立場は、時空の歪みを正すため、陰界（現世のパラレルワールドとして描かれる裏世界）へ赴いて四神獣の見立てを行う「超級風水師」。香港にかつて現存した東洋の魔窟、九龍城をモデルに、湿っぽく猥雑な異世界が広がる。それも、「東洋趣味にかぶれてみました」にとどまらず、アジアゴシックの世界観を描き込むのに、とことんぬかりがない。

まずは、絵と音。入念な現地取材に基づく微細なグラフィックがCD4枚にぎっしり収められ、プレイヤーは開始直後から、現実に旅をしているかのような幻覚に引き込まれる。生音を多用した音楽も、それぞれの風景に合ってしっくりくるし、長くプレイしていても耳障りでない。そうそうたる声優陣による声も、キャラクターの人物像をより際立たせるのに役立っている。なにより、100人以上もの登場人物に出会うのに、ほんのひと言会話しただけの人物も含め、どの人もくっきりと記憶に残るのだから、人々の姿形やセリフがいかに克明に描かれているか、ご想像いただけるだろう。

次に、物語世界の緻密な構築。特に、呪術的なものと先端科学とが妙にしっくり同居できてしまっている点が、東洋的カオスをうまく表現していて頷ける。たとえば、街では「ぜんまい屋」「えび剥き屋」「古靴屋」……といった前近代的な商売が営まれているが、いっぽうで、街角のそこここには街頭端末があり、電子メールやチャット、さらには怪しげな生体通信なるものまで体験しながら話を進める。また、日本では中世のゴーストバスターとして位置づけられている「陰陽師（おんみょうじ）」が、ここでは科学の第一人者。その陰陽師なる古の人物にタイムマシンを見せられたりしても、この世界では、不思議と違和感が感じられない。

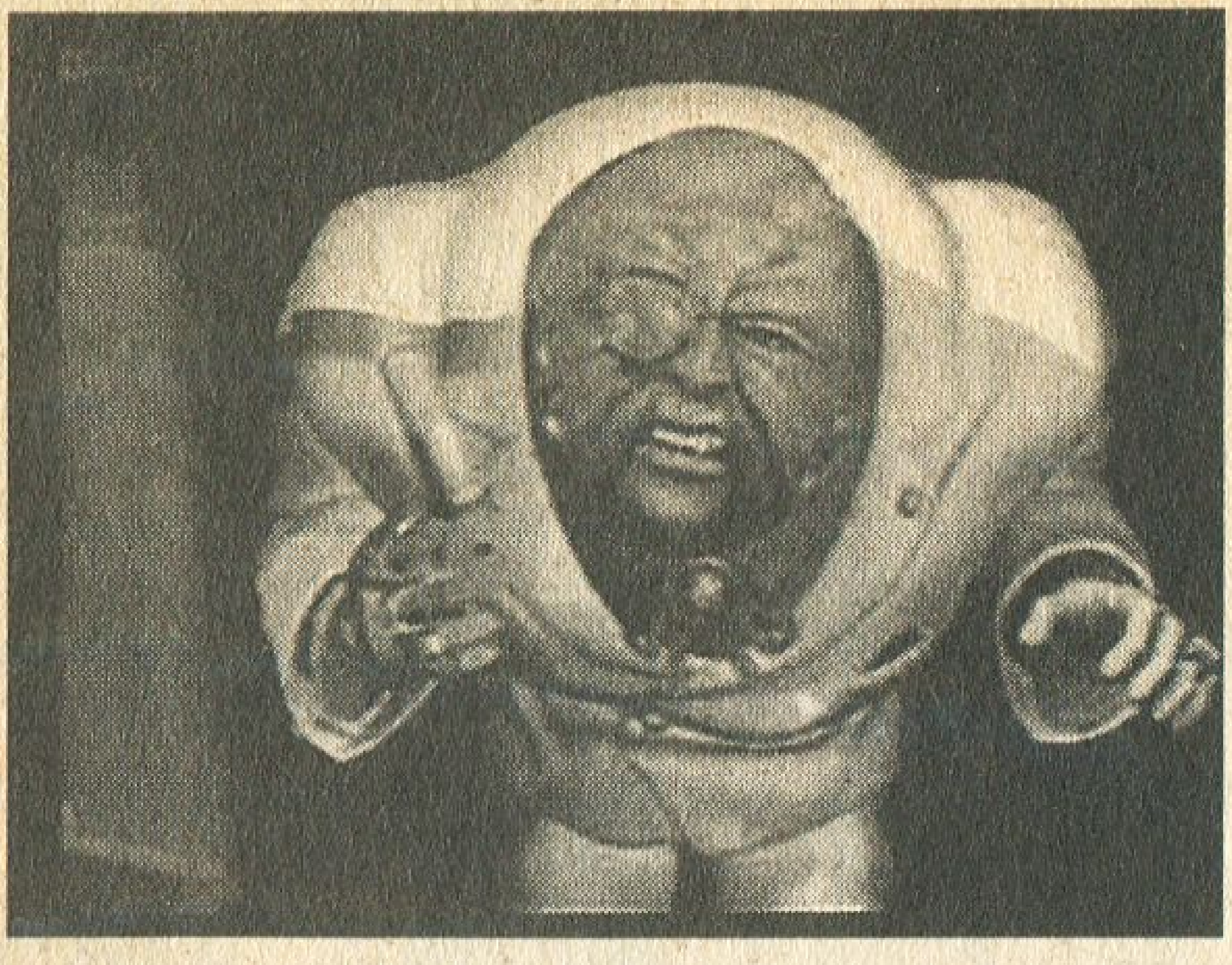
このように意外性にあふれ、いかにも「ほかでは味わえない体験をした！」と納得させる描写は、十二分に評価したい。ボタン操作とともに、浮いたようにスゥーッと動くムービーも、超級風水師という超人的立場をよく表現しているから、これをCG映画ではなく「ゲーム」として制作したことにも意義はあるといえる。

Writer カツラ珪
PLAYTIME 63時間

独特の世界を見せるための工夫は…

だが、惜しまれるのは、AVGとして、システムがこなれていないこと。そして、バトルシステムが、長大な中身を支えるだけのゲーム性に欠けてしまったことだ。

第一のAVGとしての難は、フラグ立てに脈絡がなさすぎて、類推する楽しみが見出せないことだ。なぜ、何十章も後で必要となるアイテムを序盤で購入しなければ、先へ進めないのか。なぜ、ずっと後でとるべき行動のヒントを繰り返し語り、プレイヤーを無駄に迷わせる登場人物が随所にいるのか。こうした不自然さは、プレイする側の労が報われない結果を呼ぶ。結局、何も考えずダンジョンを端から順に何周もしたほうが話が早いということになり、見知らぬ異界を旅する気持ちも萎えてしまう。これでは、何年も前の稚拙なAVGに逆戻りだ。



奇怪、異様。登場人物のアクの強さは他では見られない。

第二にバトルシステムだが、通常のバトルそのものは、ひと工夫あって大変おもしろい。だが、中盤以降になると緊迫感がうすれる代わり、複雑化する迷路に、ただただストレスが増してしまった。

このゲームのバトルは、基本的に、木火土金水の5属性間のジャンケン方式。敵が弱点とする属性を「出す」か、敵の属性そのものを「吸う」と勝利する。1つの属性は1つしか吸い溜めることができず、しかも5属性すべてを吸ってしまうと即ゲームオーバー。つまり、すべての属性を手持ちに用意してオールマイティな状態にすることはできない。もちろん、属性を一つも吸っていなければ「何が来てもOK」ではあるが、次に敵に遭えば何らかの属性を吸わざるをえないので、やはり無敵状態を長くキープすることはできない。非常にシンプルなルールなのに、スリルは満点。オリジナルのバトルシステムとしては、かなり良くできている。

しかし、後半は出てくる敵も顔なじみになる上、最も盛り上がるはずのボス戦だけは、この5属性と関係なく、手持ちの特定アイテムを投げるだけで終了してしまう。せっかく良質のバトルシステムを用意したのに、ダンジョンのボリュウムに比べ敵キャラの種類が少ないことと、通常バトルよりもボス戦のほうが簡単だという理由で、後半になってやる側の気持ちがダレてしまうとは、もったいない。

ついでに言うと、この「後半ダレ」は、シナリオ面にも少々感じられた。あれだけ多様な登場人物がいながら、途中からは誰もが主人公に協力的になってしまい、先が見えすいてしまう。中には寝返るヤツがいたりして、もう少しストーリーそのものにメリハリをつけてくれても、よかったのでは。

グラフィックやセリフの作り込みは超A級なので、現状のままでも、アジア好きで根気のある人には薦める。だが、ゲーム全体のボリュウムに見合うよう、システム面で飽きない仕掛けを用意し、「プレイ後感もB級以上」をめざしてくれれば、もっと多くの人に推せる内容であった。たとえば、バトルやAVGの面白さで、アジア的混沌が好きでない人さえもエイジアンフリークにしてしまう——それくらいなことが可能だからこそ、ゲームというメディアには、希望があるのではないだろうか。

ライタープロフィール

カツラ珪（かつら・けい）
1965年生まれ。フリーライター。趣味は競馬と書道。メガテンシリーズなど東洋思想めいたゲームと、競走馬＆街育成ＳＬＧが好み。

関連作品

風水先生［SLG］
メーカー：HAMLET／機種：サターン／
価格：¥5,800／発売日：'96年11月15日
同じ風水を扱ったゲームでもこちらは風水師育成ＳＬＧ（と銘打っている）。風水を使ってよい街を作るという一見まともそうな内容。だが超個性派ゲームの強力な一本。でも風水のことは「クーロン」よりも理解できるかも。

クーロンズ・ゲート-九龍風水傳-［AVG］
メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／
価格：¥7,800／発売日：'97年2月28日

GAME SOFT REVIEW ③

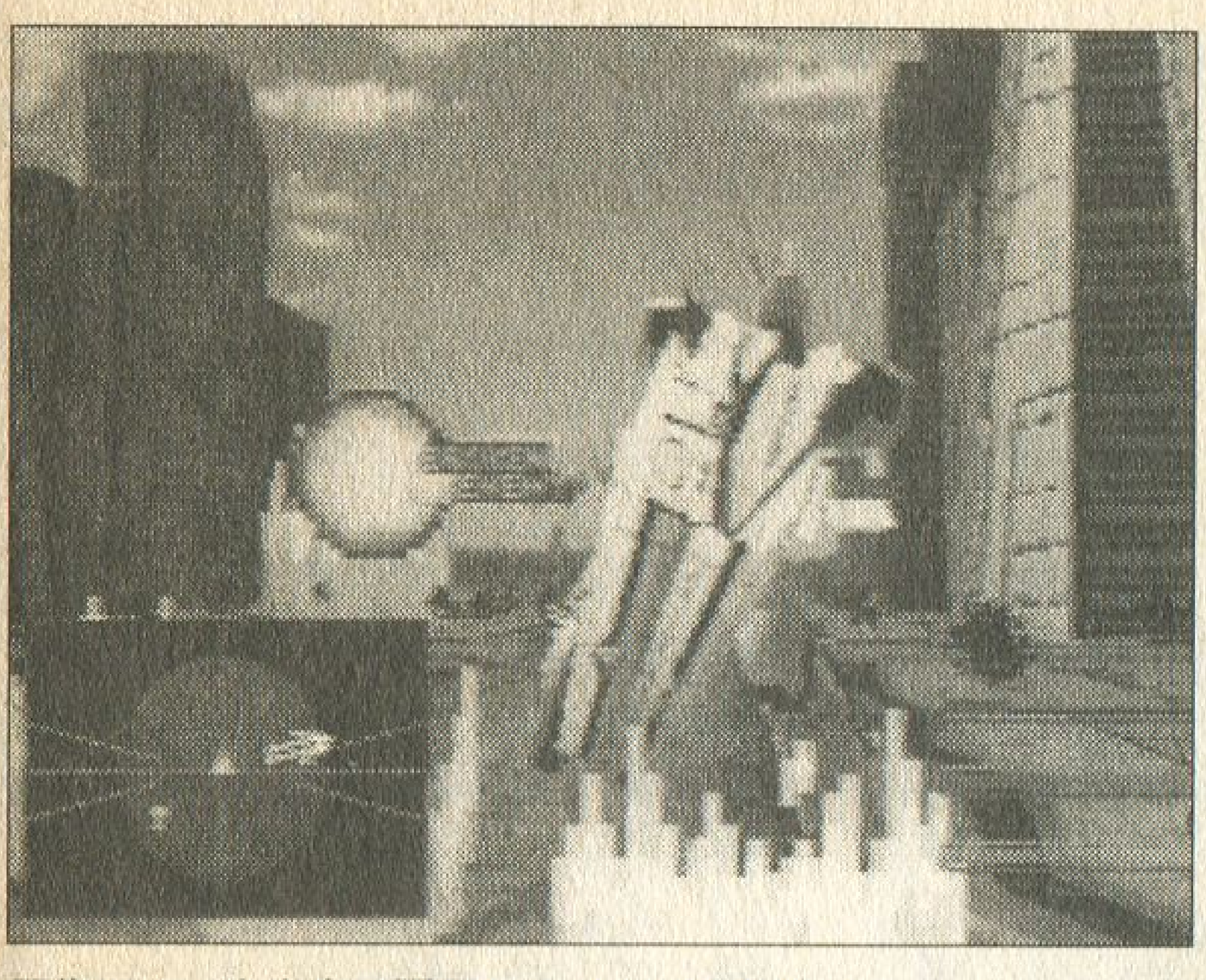
MACROSS DIGITAL MISSION V VF-X

いざなわれたマクロス世界で感じるノスタルジー

延期につぐ延期で、ようやく発売。待たされただけのことはある、こだわりに満ちた、隅々までマクロスらしい作品。

「マクロス　デジタルミッションVF-X」は、可変戦闘機バルキリーを操縦してミッションを攻略する3D・STGだ。プレイヤーはゼントラーディ軍に誘拐されたアイドルグループの5人を救出することになる。オープニングのエントリープラグや、自在に変形できるバルキリー、背景グラフィックなどは「マクロスプラス」を中心に、マクロスの世界を忠実に再現している。マクロスシリーズの顔的存在である2人、監督の河森正治氏と作画・演出の板野一郎氏が参加しているところからも、凡庸なキャラクターSTGにはしたくないという熱意が感じられる。

何よりこの作品の売りは、体感できる板野サーカスだろう。画面上を飛び交うミサイルを急速旋回しながら避ける時など、3Dならではの機体の動きと操作感覚が映画のカメラワーク的な演出と相まって、プレイヤーはマクロスの戦闘シーンの雰囲気を体験できる。最終ミッションにおいて、歌声を背景に敵ゼントラーディの要塞内に突入するシーンは、マクロスファンには鳥肌ものだ。



原作アニメを忠実に再現したリアルな操作感。

だが、基本的な操作系を始めとしたゲームとしての詰めは甘いものがある。ファイター・ガウォーク・バトロイドのそれぞれの操作系を変えることで、3形態で最も気持ちの良い操作感覚を提供したかったのかもしれないが（確かにバトロイド時のバック等、キャラ位置や視点の変化も相まって、キー操作と機体移動のつながりを感じさせる例は多い）、慣れないと相当混乱する。他にも、バトロイド時に高度変更できない、ミサイルの照準が合い難い、バトロイド・ガウォーク時は方向転換がスムーズにできないなど、システムの不備がストレスにつながり、純粋にゲームを楽しめないのだ。

とはいえ、ゲーム部分がつまらないと切り捨ててしまうのは、あまりに惜しい。マクロス作品としては非常に完成度が高い上に、スタッフのマクロスに対する想いが端々から伝わってくるのだ。本作が目指したのは3Dで体感できるリアルなマクロス世界だろう。その意味では細部までよく作り込まれている。飯島真理とアイドルとバルキリー、それらが結びつく時、制作者のマクロスへのノスタルジーはファンの心に届くだろう。

Writer　竹内行人
PLAYTIME　18時間

ライタープロフィール

竹内行人（たけうち・ゆきひと）

1972年生まれ。編集者兼ライター。忙しさに追われて、本屋になかなか行けないのが辛いです。でも最近は、何時間も楽しく過ごせる本屋さんが少なくなったのですが、年のせいなんでしょうか。

関連作品

機動戦士ガンダム［STG］
メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年6月23日
ガンダムのコックピット内部からの視点で操作する3Dシューティングゲーム。ムービーを挟みながら、TVシリーズ第1作目のストーリーを再現している。

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X［STG］
メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年2月28日

ソビエトストライク

爽快感と戦略性の融合
戦略STGの新機軸

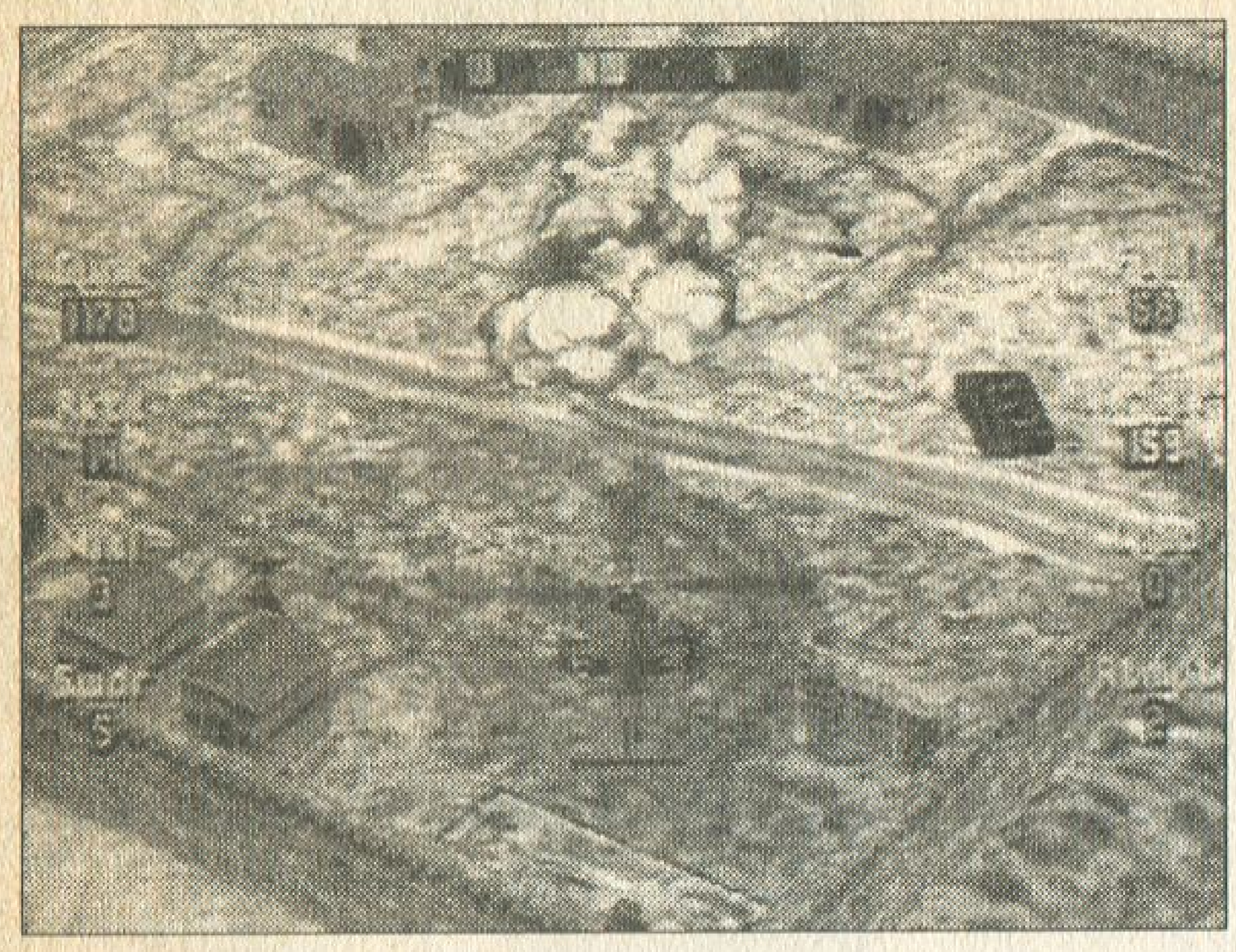
STGの爽快感に戦略要素が加わった意欲作。新世代機ならではの映像演出も光る。

Writer 編集部
PLAYTIME 30時間

冷戦の悪夢を防ぐため テロ勢力を撃破する

戦争を起こさない為の戦争。なんともタカ派的なゲームではある。ま、それはさておきソ連崩壊後に大量に残された核ミサイルと化学兵器、そして打ち続く民族紛争。それらを利用して政府転覆を謀る謎の組織「シャドウマン」の陰謀を阻止するために、最新鋭戦闘ヘリコプター「スーパーアパッチ」を操って秘密作戦に従事するというのがゲームの目的だ。

クリミア半島のテロリスト育成学校の破壊、ロシア南部に進行した中東の独裁者の撃滅、果てはチェルノブイリ原発の炉心処理まで、現実に起こりうる問題を適度に劇画化したミッションが、ゲームに良くマッチしている。実写映像やCGをふんだんに用いた状況説明や最新兵器の解説には、軍事ファンなら心動かされるものがあるだろう。本部からの指令など、ゲーム中に挟みこまれるCG加工された映像演出も際だっており、新世代機の実写映像の中では1、2を争う出来映えではないだろうか。日本語吹き替えの質も高く、海外テレビドラマ的なウイットに富んだ掛け合いも必見だ。



気分はエアーウルフ。敵陣をなぎ倒して進め。

肝心のゲーム内容は、リアルタイムに状況が変化する戦場の中で、武器弾薬を補充しながら、突発的に起こるイベントにも対応しつつ任務を遂行するというもので、非常に戦略性が高い点が特徴だ。任務を達成しようとするとイベントに邪魔され、イベントをこなすと武器弾薬が足りなくなり、武器弾薬を補充していると状況がますます悪化していくといったジレンマを、いかに解きほぐすかにプレイヤーは苦心することになる。この混沌とした戦場の中に確かに存在する、任務攻略の為の最適なルートを見つけだすパズル性が、このゲームの本質であり最大の魅力だ。マップやユニットがポリゴンで描かれており、ヘリコプター特有の操作感も相まって独特の浮遊感を演出していたり、全てのユニットや建造物を破壊できるなどの爽快感も大きな魅力となっている。

「スターラスター」にも通じる戦略性に、時間軸に沿ってイベントが発生するなどの新しいゲーム性や、演出面の強化を加えた、新世代機ならではの戦略シューティングゲームの新機軸である。決して誰にでもお勧めできるゲームではないが、この手の世界観やゲーム性が好きな人には、深くのめり込める良質な作品だろう。（編集部）

関連作品

スターラスター［3DSTG］
メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：¥4,900／発売日：'85年12月1日
往年の名作「スタートレック」と3DSTGを融合させた名作。スプライトで巧みに表現した独特の浮遊感は今も新鮮。戦略要素のあるSTGとしてはおそらく元祖的作品。

ソビエトストライク［STG］　メーカー：EAV／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年2月28日

機動戦士ガンダム外伝3部作

「らしさ」は表現されたが、課題と教訓を残す「ガンダム」

多数のファンを持ち、リリースごとに注目を集める「ガンダムもの」ゲーム。3部作として発表された本作は、我々に何を教えてくれたのだろうか。

Writer 加藤サイ九郎

PLAYTIME 18時間

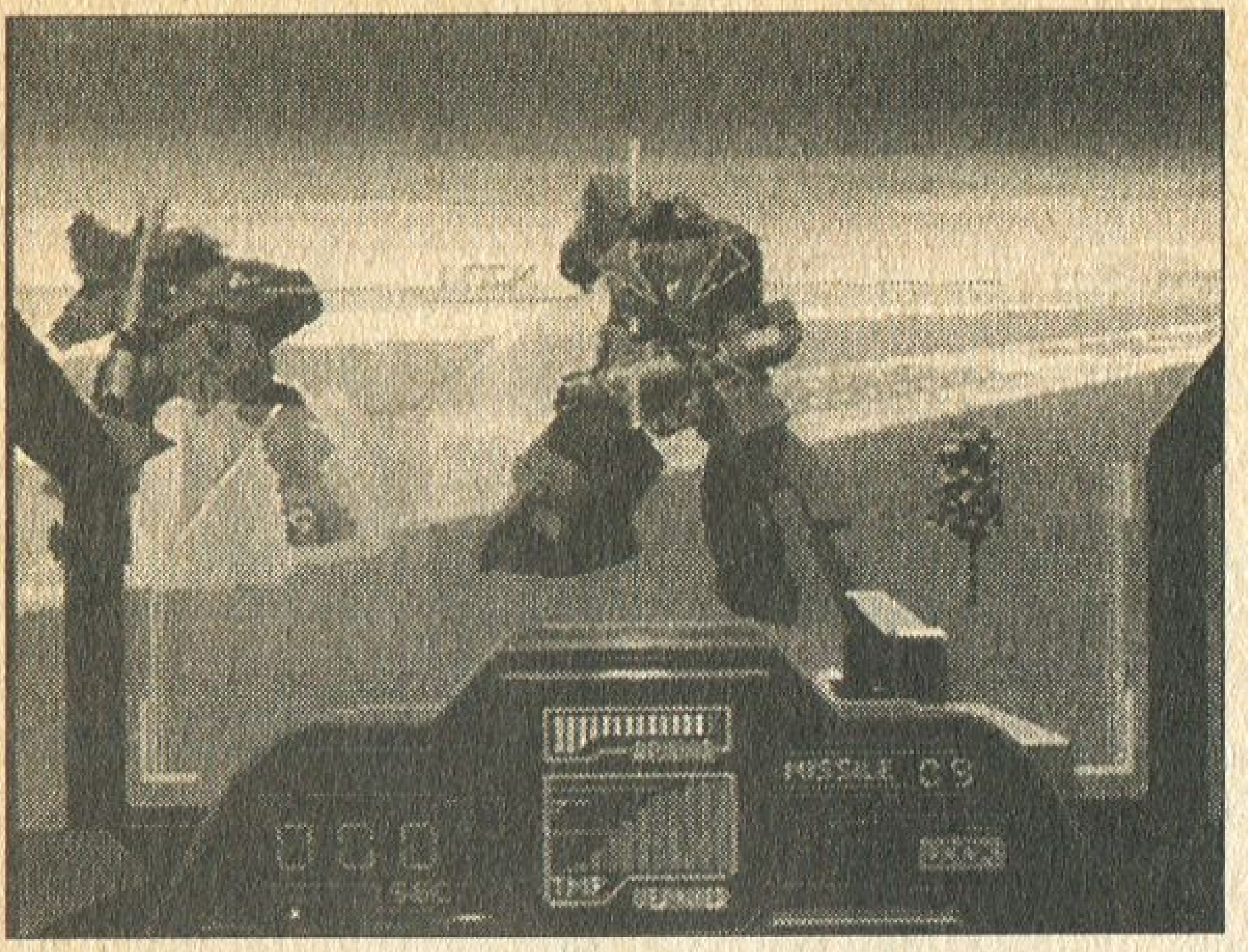
「ガンダム」という魅力あるゲーム世界

のっけから余談で恐縮だが「ウルトラ」「ライダー」「ガンダム」と言えば、「バンダイ版権物3巨頭」と呼ばれているが、ことゲームに関して言えばダントツにこの「機動戦士ガンダム」が支持されているそうだ。これというのも、現状のPS／SSハードの購買層は、20代が中心になっており、いわゆるガンダム・ブームと呼ばれた'80年代前半にその洗礼を受けた消費者が中心となっている。これはユーザーのみならずゲーム制作者たちも確実にリンクしており、ガンダムに対する憧憬というかエピゴーネンを感じさせるタイトルがしばしば登場していることからも伺い知れる。ガンダムをモチーフとしたゲームはSD物も含めて実に沢山のタイトルがリリースされており、その殆どが着実に販売数を記録している。戦略シミュレーションやアクションゲームなどが中心だが、いわゆる「ガンダム物」は一つのマーケットジャンルといって良いほど確実な購買層が存在している。本作品は「機動戦士ガンダム外伝」というタイトルからも分かるとおり、そのファーストガンダムの世界観を忠実に再現した、オリジナルストーリーのポリゴンアクションゲーム連続3部作（！）として発売された。プレイヤーであるMS（モビルスーツ）パイロットがコックピット感覚でMSを操作し、ポリゴンで表現された敵ジオンMSと戦闘するという、ガンダムマニアにとっては正に「待っていた！」と言える作品だ。この表現手段は既にPS「機動戦士ガンダム」において確立されていたが、本作との最大の違いは、プレイヤー以外のポリゴンキャラクターに「生きている演出」が入っているか否かという違いにある。敵キャラの思考が単にプレイヤー一人を狙って攻撃してくるなら単に動き回れるガンシューティングと一緒だが、仲間のモビルスーツや、敵の一体一体がそれぞれの行動目的をもって（いるように感じさせて）おりあくまで集団対集団の戦場にプレイヤーが入り込んでいるというシチュエーションを最大限に生かした演出が効いている。自分以外のモビルスーツが客観的に自分のモビルスーツ活躍の光景を想像させプレイヤーが「戦場にいる連邦軍の一パイロット」という原作の世界観にどっぷり浸らせることを実に見事に仕掛けている。シリーズ一作目の最初に自分の搭乗するのが量産型のジムというのも良い。うっとうしいと感じたプレイヤーもいるかも知れないが、戦闘中の何とはなしの会話や自分以外の誰かに向かってバズーカを構える敵MSや仲間のジムと敵モビルスーツの奪り合いをするなんて臨場感たっぷりではないか。この手のゲームの勘所は何と言ってもいかに「ナリきれるか」という点につきる。表現

機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー［3DSTG］
メーカー：バンダイ／機種：セガサターン／価格：¥4,800／発売日：'96年9月20日

方法としてのこのシステムの選択は大正解といった所だろう。サターンの専用ペリフェラルであるツインスティックも対応しており、バーチャロンで感じたガンダム憧憬をまさに体現させたことは快挙といえなくもない。

ときに読者諸君はバンダイ内部にガンダム委員会なるものが存在しているのをご存じだろうか。ここはゲームも含めバンダイのあらゆるガンダム関連のキャラクター商品をチェックしており、版元であるサンライズの考証のもと、ストーリーからキャラクター、システムまでゲーム内容が承認されるというシステムをとっているそうだ。そこではリアルガンダムオフィシャル原作設定「ガンダム年表」に基づいて、ゲーム内容が原作の作品内容に矛盾があるか、また原作の作品世界を壊してないかなど管理を行っている。そのためバンダイから発表されるシリアスなガンダム・ゲームは全て公式のガンダムに基づく物とされており、ゲーム作品の中に新規のモビルスーツ、設定が存在する場合、基本的にそれは全て公式のガンダム年表に反映する物とされている。本作品の世界観キャラクター及びメカニックなどはいわゆるファースト・ガンダムの世界観に繋がるものとして、実際のサンライズやアニメーションのスタッフにより作成されており、公式に存在する物として位置付けされている。筆者の記憶違いでなければスーファミで発表されたガンダムピクシーも立派なMSVな筈だ。本作品のプレイヤーキャラクターのオリジナルガンダムも実際現在アニメーションで発表されている作品と設定をリンクさせており出版分野などで本作品の世界観を使ったサイドストーリーが発表されている。これはキャラクタービジネスとしてもはやゲームというジャンルが一つのメディアとして確立されていることを示す好例だと思うが今更言うことでもないか。



迫力ある動きのモビルスーツ。

物足りなく感じられる「ゲーム」としての魅力

当然、このクオリティは売上にも反映され、第一作目は50万本以上の売上を記録した。半年を待たずして発表された続く2作目も1作と同程度の売上を記録し1作目の少々欲求不満気味かつ期待させるシナリオやゲーム内容が巧く功を奏し、前作のユーザーがほぼそのまま固定して続編に流れたことになる。これはバンダイの事業計画的に決定されたシリーズ展開なのかは伺い知れないが戦略は大当たりしたという事だ。

さて、連続シリーズとしてストーリーも遂に完結を迎える3作目になると実は販売本数は前作のその半数以下になってしまっている。現在のサターン市場で10万本を突破していることだけでも十分快挙と呼べるのだが、3部連作として相対的に判断した場合、3作目にして半数のユーザーにそっぽを向かれたことになるが、これはどういったことだろう。確かに原因は一つではないだろう。年末期の暴力的なリリース数の中でユーザーの優先順位がばらけてしまったのかも知れないし、サターン自体がもう小売店にとって受注させづらい状況にあるのもまた事実だったろう。

ただ言えるのは、ユーザーの期待するガンダムワールドに1作、2作に合計1万円近く投資してなお3作目に香るガンダムユーザーを引き付ける味付けやオカズに麻薬的魅力が3作目に存在していたかということだ。どうしても一つの作品単位でのボリュームが乏しく感じられ、比較的廉価な設定ではあるにも拘わらずやや割高感を受けてしまう。全3作で三枚組1本という事ならば1万5千円近くの高額ソフトをユーザーは3分割で買うことになる。逆にこの手のアクションゲームユーザーにとっ

て、仮に原作に興味のない、アクションゲームファンという指向をもつユーザーの目には本作品はどう見えたか、ということだ。確かに2作目、3作目を追う毎にビームサーベル3段斬りやEXAMシステムなど、ゲームシステムの更新をしているのだが、ガンダムというパッケージを剥がして見れば非常にストイックなゲームという印象を受けてしまう。

別にいわゆる「顧客」と呼ばれる訴求対象固定客だけを対象にしてゲームを制作するのは商品企画として間違いではない。ただそれでもひとつのモチーフで長く存続させるには、更に何かプラスアルファの商品的魅力が必要だという事だろう。これはしばしばキャラクターゲームを制作する過程において制作スタッフとその原作者の間で意見の食い違いが起こるのだが、原作設定の枠を逸脱する事が出来ないためにゲームシステムが制限されてしまい時としてゲーム性や操作の爽快感までスポイルしなければならなくとも絶対的世界観を維持させなくてはならないというダブルバインドに陥ることになる。キャラクターゲームにおける企画書でよくビジネスプランの訴求ターゲットに「熱心なファンから一般ユーザーまで引き受ける」という実に軽々しい一文をよく拝見するが、それを現実の仕様とするためにはどれほどのジレンマを乗り越えねばならないか。この作品はいわゆる版権物と呼ばれるキャラクターゲームの中で、キャラクタービジネスとしての大いなるサクセスケースを提示したと同時にそれを乗り越える難しさを露呈した価値ある1本、いや3本だろう。

ライタープロフィール

加藤サイ九郎（かとう・さいくろう）

1968年生まれ。ゲームプロデューサー。あのサイエンスエンタティナー飛鳥昭雄氏よりなんとなく公認を受け史上3人目のサイ九郎となる。今度からサイ九郎V3と名乗ろうか真剣に検討中。

関連作品

機動戦士ガンダムVer2.0［3DSTG］

メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'96年3月29日

CGムービーと、ポリゴンで表現されたモビルスーツが、多くのファンの注目を集めた。ガンダムゲームの転換点とも言える作品。

ファイナルファンタジーⅣ

FFⅣ、PS移植に見る「懐古趣味」と「新たな世界」

コンビニ専用商品という点も話題だったPS版「ファイナルファンタジーⅣ」。移植作としての問題は何だったのか?

Writer 相原祐里
PLAYTIME 23時間

FFⅣは新しい何を見せたのか

「FFⅣ」がプレステで発売！との情報を耳にして真っ先に感じたのは「まるで同人誌の再録本のようだ」とのシビアな想いだった。

かの日の感動をプレイバックしてくれるという積極的な姿勢は、それがたとえ制作者サイドのコレクター魂から発生したものであっても、実に歓迎すべきものなのだろう。

時代は移行し、新しいプレイヤーは常に増え続けている。旧作を知らない者にとっては大感激の提案だ。それなりにきっと売れるに決まっている。

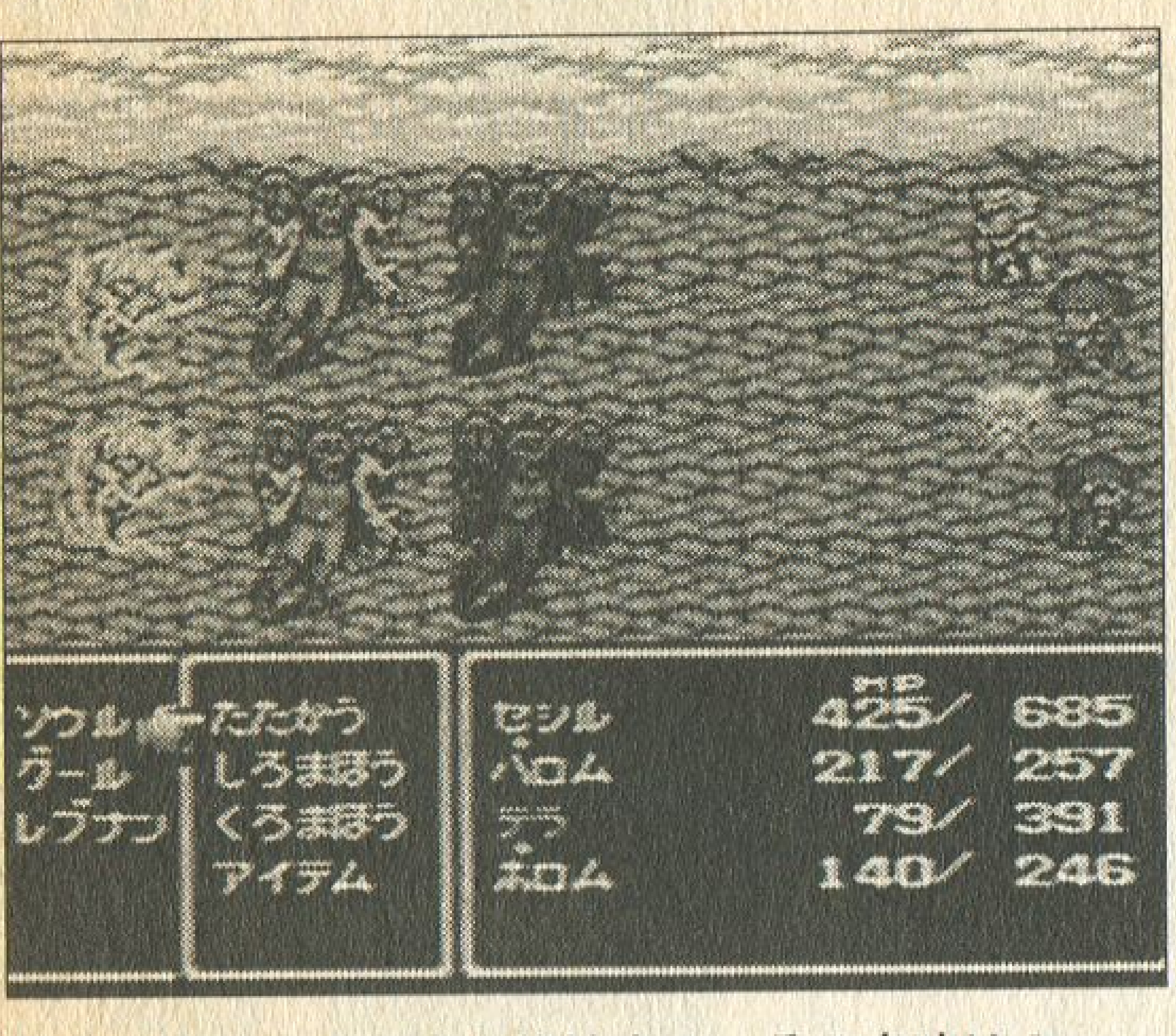
しかし常日頃から、
「新たな世界を目指す！」
「自分たちが作り出す新世界!!」
を誇示している会社とあっては、どうにも素直に受け止めにくい部分が多々ある内容だった。

ポリゴンのムービーを追加?

はいはい、それはわかりました。相変わらず、とても映画のCFしておりました。

で、中身は？ どこが新しい？

結局、スクウェア自慢の立派な志というのは、「今後制作するニューゲーム」のみが対象であって旧作は無関係なのかと、私は疑ってしまった。



操作の不便ささえ完全移植する。その意味は？

改善点はいくらでもあった筈だ。

メニュー画面の使いにくさやマップ機能の不採用は、その最たるものではないか。

正直に言ってしまえば、ムービーなど、プレイ中にそう何度も観るものではない。

プレイヤーが一番時間をかけて付き合わなければならない部分を積極的に改善していくのが、制作者の責任と思いやりであると感じるのだが、いかがなものか。

懐古趣味のオマージュとなるのも結構。確かに久々にやったⅣは、遥かなる過去の憧憬を呼び覚ましてくれた。初めてのプレイヤーの感性にも、新鮮な刺激を与える内容だと思う。

が、あえて言わせていただく。

創り手には忘れてはならない重要な課題が存在するのだ。

「制作者の自己満足にしろ、これは商売なのだ」ということ。

金を取ってる以上は、購入者の立場を思いやってほしい。

誰も他人のくだらない思い出に、無駄金など使いたくはないのだから。

ライタープロフィール
相原祐里（あいはら・ゆり）
雑多なコラムを書く傍らで、ちゃんとした創作活動もやっている。とんでもなく口の悪い女。ロープレよりもシミュレーションが好みです。

関連作品
ドラゴンクエストⅢそして伝説へ…［RPG］
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,700／発売日：'96年12月6日
懸案であった道具のまとめ買いが可能になったりバグが取られていたり。直すべき所は直すという、こういった移植をプレイヤーは望んでいるのではないだろうか。

ファイナルファンタジーⅣ ［RPG］
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年3月21日

ブラストドーザー

地球の為に破壊の限りを尽くせ？ N64個性派ゲームの登場

破壊に次ぐ破壊。しかしそれも地球の為だ。なんて無茶な理屈の「ブラストドーザー」の真の姿とは!?

Writer 林村わたる

PLAYTIME 30時間

ただ気持ちよいの後に待つのは…

危険な化学物質を満載した無人トレーラーが暴走。プレイヤーはブラストドーザーの一員となり、この危機から地球を救うのだ。と書くとなんか嘘っぽい。建物を壊してトレーラーの進路を確保するという任務自体のあまりの無茶苦茶さのせいだ。トレーラーの行く先々で困難な任務が待っているぞって、まずトレーラー止めろよ。

この破天荒な内容からお察しの通り、これは舶来のゲーム。あれこれ気持ちよく壊してまわるゲームの理由付けが、トレーラーの暴走という訳だ。

家庭用最強スペックのゲーム機、N64というフィールドの中、この「ブラストドーザー」も技術にデコレートされたゲームのように見える。もちろん裏では様々な技術が活躍しているに違いない。だが、そんな覆いをはぎ取ってしまった後に残るのは非常にシンプルなゲームの形だ。

最初はただ建物を壊すのが快感。操作もそれ程難しくない。建物が派手な音を立てて壊れていく様は、使い古された表現だがストレス解消にぴったり。だが徐々に機体の操作は難しくなり、建物はだんだんと堅くなる。要求される行動もより複雑になり、その上に正確さ、敏捷さが必要になる。さらには時間制限さえもきつくなり、壊すのが気持ちいいなどというレベルをとうに越え、苦難を乗り越えミッションをクリアすることが快感になっていく。上手く取られたバランス。スーパーマリオから綿々と続く任天堂ゲームの形だ。

テーマやメッセージ性を持つゲームが登場し始めた昨今だが、このゲームにはテーマ性などかけらもない。汚れた環境をクリーンにする任務も負っているブラストドーザーだが、作戦の途中に立ち寄った街で、突然レースを始めたりする。それも排気量の大きな車やダンプで。しかしこれが、任天堂スピリッツ。娯楽としてのゲームを追求し娯楽としてのゲームを提供する。N64で任天堂が行おうとしている改革への強い意志が、このゲームには表れている。とまでいうのは多分言い過ぎ。しかしながら、非常に懐かしい香りのするゲームであることは間違いない。



時間に追われて焦る。懐かしい感覚。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。編集者兼ライター。祝インターネット導入。といってもDiablo三昧。現在ＬＶ34のソーサラーとして出没中。最近同じ名前の日本人プレーヤーを見つけてガッカリ。また新しいキャラを育てるかな。

関連作品

ファイティングバイパーズ［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'95年
いかに美しく壊すかが大問題。そしてそれがこのゲームのキモ。美しく壊すためにはそれなりの手順を踏まなくてはならない。そこが「ブラストドーザー」に似ているように思う。

ブラストドーザー［ACG］ メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'97年3月21日

実況パワフルプロ野球4

プロ野球の面白さをなぞらえた人気シリーズ

N64で発売されたパワフルプロ野球シリーズ最新作。その面白さの秘密はどこから来るのだろう。

ゲーム業界広しといえども、かの「名球会」に名を連ねる偉大なプレイヤーを身内に持つのは、おそらく著者だけであろう。

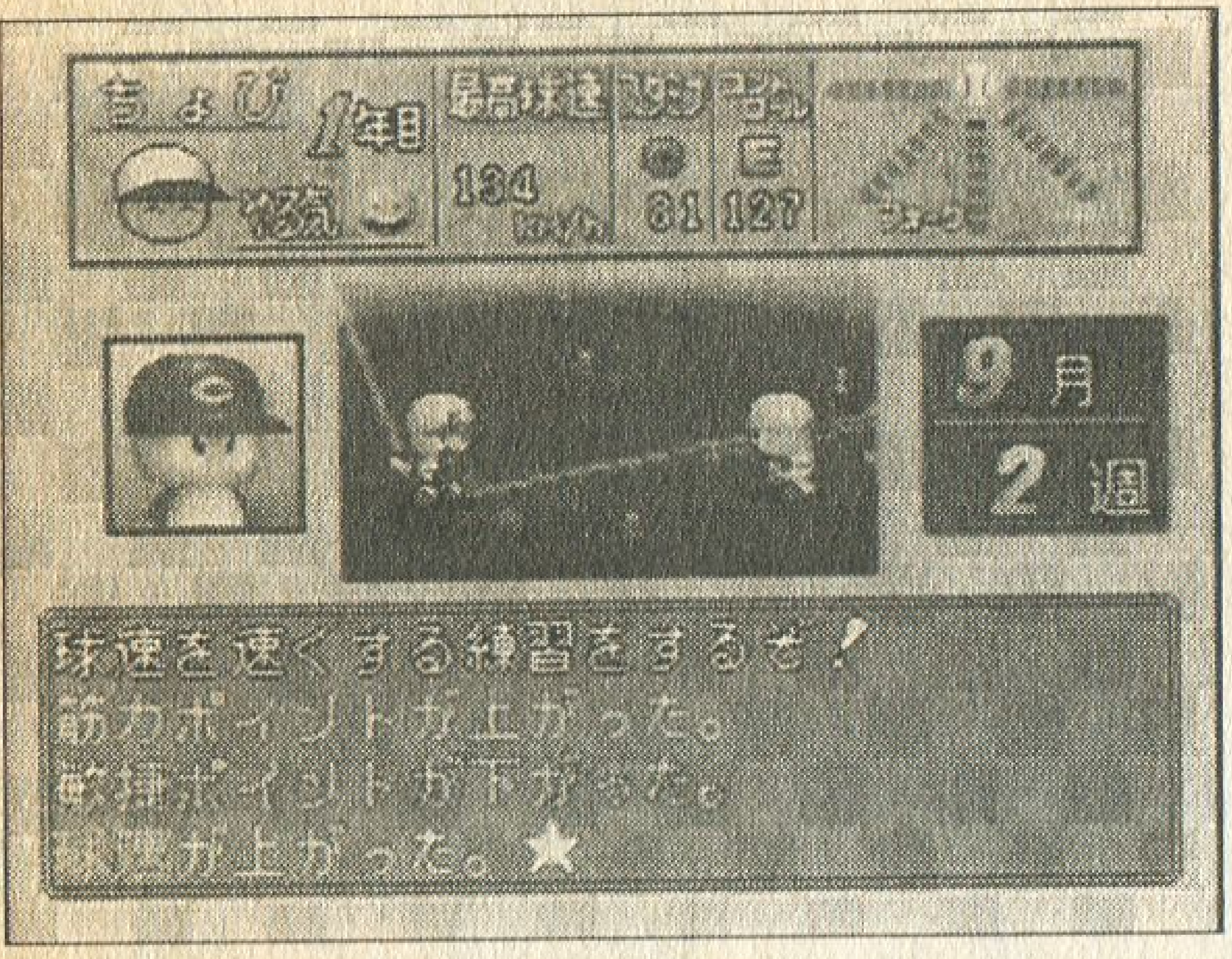
精密な制球力を誇り、通算221勝をあげた元南海ホークスの皆川睦男投手。氏は著者の母親のいとこであり、遠縁にあたる。面識は一度会ったきりだが……。

名球会の血統を受け継ぐ著者から、ズバリ断言しよう。この『パワプロ4』は、『プロ野球界の教材ソフト』だ。

そう感じた理由、それは、ゲーム中「サクセスモード」の内容が非常に充実しているからである。

このモードには、自分が育成している選手のライバルが存在し、あらゆる手段（イベント）でこちらを蹴落とそうとする。ときには、監督の気をひくため髪型を変え、またあるときは、チームメイトへ悪いウワサを垂れ込む。

著者が投手を育成していたときなど、彼の告げ口でチームメイトの評価が低下し、守備陣がワザとエラーしまくり、大量点を許してしまった。弱肉強食の一軍はい上がり競争を、ユーモラスかつシビアに表現している点に、敗戦投手の屈辱をかみしめながらも、ひどく感心した。



イベントの量が多く、飽きにくい「サクセス」モード。

心打たれる要素は、ほかにも数限りなくある。例えば、捕手の育成。実際に捕手とは、身に付けるべき要素が、ほかの野手に比べて格段に多いポジションである。捕手としてやるべきことを無視して、打撃面に力を注いだり、走力のアップを志していると、守備コーチを通じて、ほかのポジションへコンバートを促されるハメに。

また、コーチ陣どうしの野球観念の違いを取り入れたところも特筆すべき点である。さまざまな野球観念が飛び交う狭間でプレイするのは、実に楽しい。例えば、試合中、無死一塁で送りバントを決めれば、守備コーチの評価は上昇。逆に打撃コーチは評価を格下げする。ユーザーの野球観念を吸収するこのシステムは、野球というスポーツを本当の意味で立体的に表現しているといえよう。

この「サクセスモード」は、ユーザーに二軍生活を経験させるという革新的なものである。今後もこのシリーズには、プロ野球を意外な角度から見せ続けてほしい。

Writer イワタカヅト
PLAYTIME 56時間

ライタープロフィール

イワタ カヅト

シナリオライター、そして野球バカ。'92年、SFC版『プロ野球スタジアム』の制作に携わり、草野球チーム「ミューズ」のキャプテンを務める。現在、破竹の14連敗中。「相手チームに好かれる野球」がすっかり定着しつつある。…もォ、イヤ。

関連作品

ワールドスタジアムＥＸ［SPG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：'96年7月26日
常に野球ゲームの最先端をいき、抜群の爽快感を味わえるファミスタシリーズ。緻密さや野球らしさという虚をパワプロに突かれ、どう動くのだろうか。

実況パワフルプロ野球4 [SPG]　メーカー：コナミ／機種：N64／価格：¥8,900／発売日：'97年3月14日

電車でGO！

運転手は君だ！ゲームならではの疑似体験の魅力

「電車の運転手になりたい」という子供の頃の素朴な夢を実現させた異色作。その実力は？

Writer 片山 隆

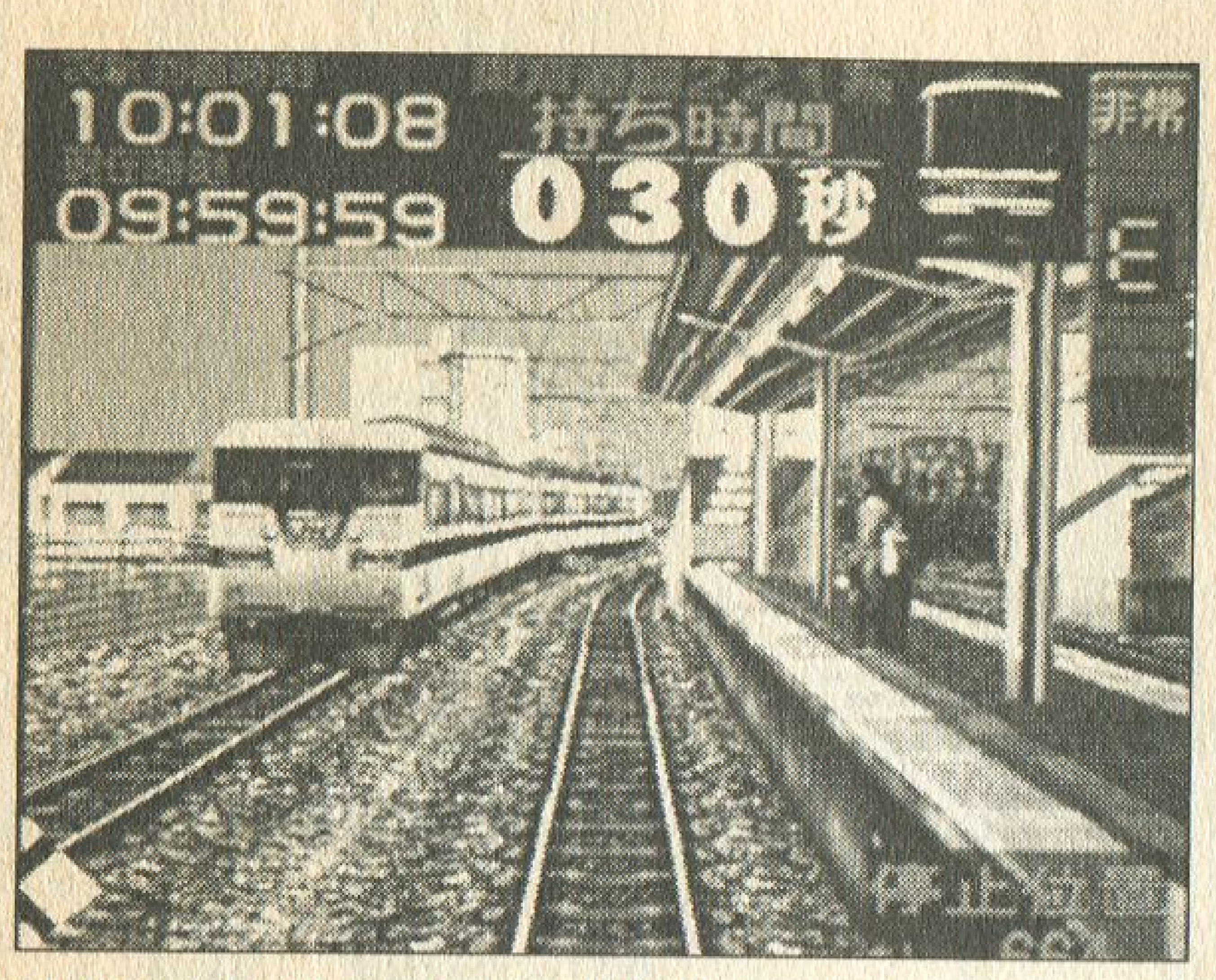
PLAYTIME 40コイン

JR東京駅八重洲口地下街のアーケードで、今一番熱いゲームはプリクラでも鉄拳3でもない。「電車でGO!」だ。主なユーザー層は20代から中高年層の男性。これまでゲームに縁がなかったようなオジサンたちが筐体を取り囲んでいる姿には、一見異様ながら、何か微笑ましいものがある。新宿、渋谷など若者中心の店舗でも総じて受けが良く、アーケード業界に新風を巻き起こしている。

ゲーム内容は純粋な列車運転シミュレーターで、ダイヤを守って各駅に停車しながら、制限時間内に終着駅まで列車を運転するというもの。ゲームのリアルさもさることながら、実際の運転台をモデルにしたコンパネや、椅子から聞こえてくる振動音など、筐体の満足度が非常に高い。こうした専用筐体モノは潰しが利かないために、開発はメーカー、店舗共に大きな賭だ。だが、子供の頃に誰もが抱いた「電車の運転手になりたい」という思いを誠実に実現させたことが、一般層を巻き込んだヒットにつながったと言える。

この作品は、ゲームの進化軸的に言えば、「現実の模倣」というポリゴンの持つ意味を改めて提示した作品でもある。これまでにもラストブロンクスや東京ウォーズなどで現実の街並みを模したマップが採用され、ゲームに現実感を与えてきた。だが「電車でGO!」ほど実際の風景をゲームに取り込み、成功した例は他に類を見ない。ゲームに登場する路線は、山陰本線、東海道本線（京都線）、京浜東北線、山手線の各々一部。その周辺の特徴的な風景が上手くポリゴン化されている。人の心の中になぜか深く刻み込まれている車窓の風景。この記憶とゲームの画面が微妙にシンクロし、大きな魅力となっている（筆者は以前京都線沿線に住んでいたことがあり、画面から当時の思い出を懐かしく思い起こした）。他人が遊んでいる画面を見ているだけでも楽しい、アーケードには珍しい「なごみ系」のゲームである。架空の風景を使用したなら、ここまで人気は出なかったに違いない。

セガ、ナムコの影に隠れながら、独自のポリゴンゲームを追求してきたタイトー。そのこだわりは「電車でGO!」で見事に結実した。高く評価したい作品である。



鍵はブレーキコントロール。結構難しい。

ライタープロフィール

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲームライター。子供の頃は高槻、学生時代は吹田、現在は東京在住。趣味は散策とオリエンテーリング。野宿経験多数。フライトシミュレータなどポリゴン系のゲームや、PCの海外ゲームを好む。

関連作品

エアインフェルノ［フライトシミュレータ］

メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'90年

ミッドナイトランディング（'87）以降脈々と続くタイトーフライトシミュレーターシリーズの傑作。ヘリコプターを操って人命救助を行うゲームで、操縦桿にスロットルにラダーペダルまで付いた筐体が最高に良い出来。

電車でGO！［トレインシミュレータ］　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'97年

悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～

旧作を踏襲しつつ、新しい試みを持った意欲作

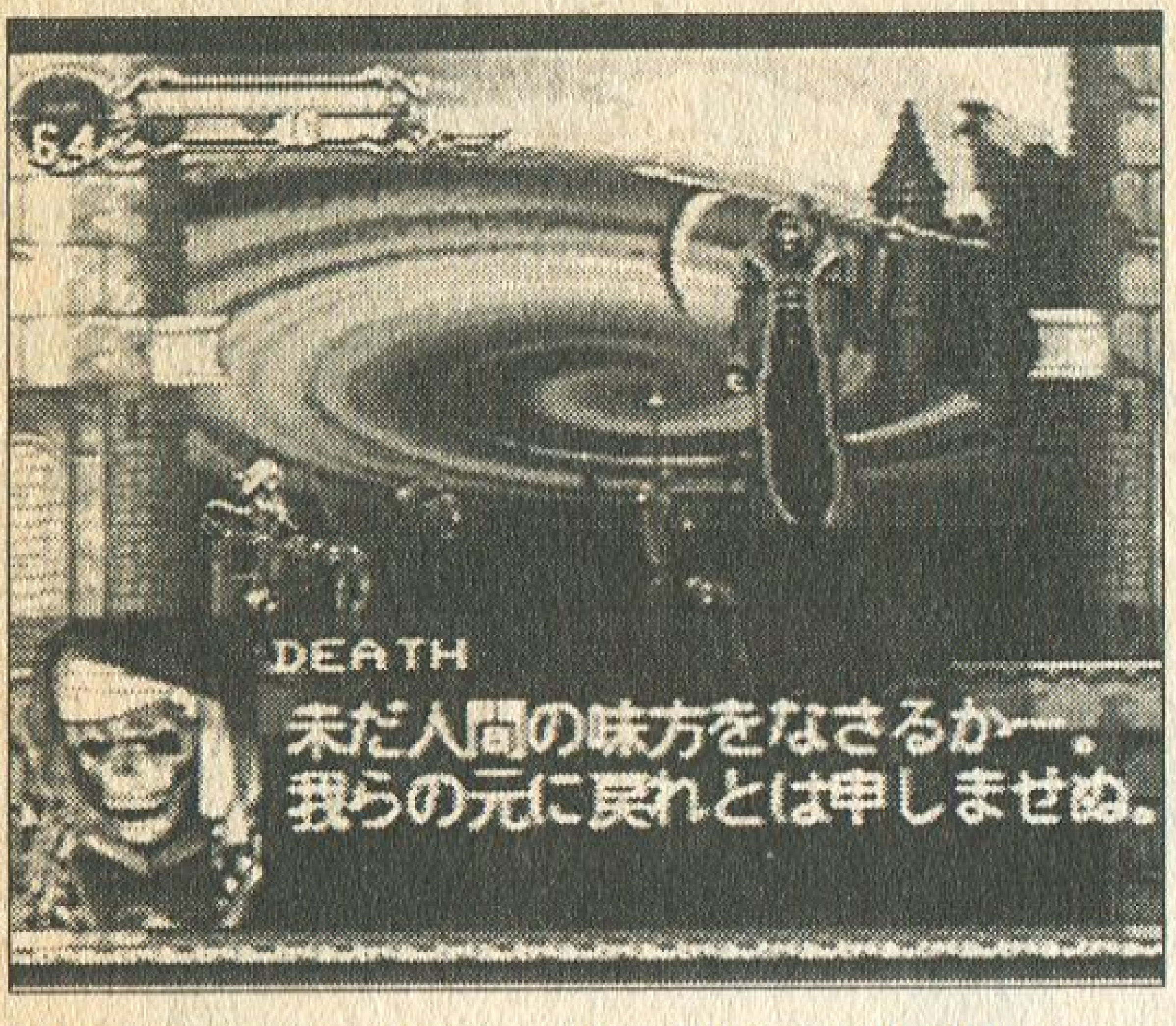
コマンド必殺技やRPG的要素などを追加した、シリーズ最新作は、昔の味を失わず、新しい楽しみを持っていた。

Writer 南 敏久
PLAYTIME 13時間

満足度の高いアクション部分

FCディスクシステムの初期に登場した「悪魔城ドラキュラ」。かつて'60年代に多く作られた怪奇映画の世界をモチーフにし、硬質なイメージを強く打ち出したこのゲームは好評を博し、現在までに多くの続編・移植作を残している。そんな人気作の最新作がPS版「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～」である。

今まで「ドラキュラ」のファンの多くはハードなアクションゲーマーが占めていた。今回の「ドラキュラX」ではより多くのユーザー層の支持を集めるべく、ゲーム全体が大きな変化を見せている。特に主人公のレベルUP、豊富な種類のアイテム群等の「RPG的要素」を導入したことにより、完全なアクションゲームだったこれまでの作品よりも格段に難易度が抑えられ、時間さえかければ誰でも最後まで遊べるようになっている。また、今までシリーズの主人公であった「ベルモント家の男」をワキ役に回し、ドラキュラの実の息子アルカードを主人公に据えてイメージを一新（メインの武器もムチから剣に変わった）、更に複数の登場人物を絡ませることによりストーリー性、ドラマ性の強化も図っている。PS版「X」で変更、追加されたこれらの要素は今まで「ドラキュラ」から離れていたユーザー層、特に女性プレイヤーに強くアピールするためのものだと思われる。



ドラキュラのモンスターは、どれもアイディアに溢れている。

シリーズのファンも納得の完成度

このように変化を遂げた今回の「X」だが、かといって以前からの「ドラキュラ」ファンを落胆させる物では決して無い。旧作が持っていた冷たく硬い雰囲気はしっかり継承されているし、何よりアクションゲームを遊んでいる、という満足感を久々に味わうことができる（特にFC世代には涙モノの仕掛けが満載。アイテムを集めてマップを埋めていく辺りはあの「メトロイド」を思い出させてくれる）。

最後に残念だった点を一つ。ゲームの所々で肉声による「しゃべり」が入るのだが、この話が少々長すぎて、ゲームのテンポを壊している印象を受ける。些細な点ではあるのだが…。

ライタープロフィール

南　敏久（みなみ・としひさ）
職業・未だに怪獣博士。怪奇物といえばいまTVでやってる「鬼太郎」。全体のムードはイイ感じなのですが、最近ちょっと都合の良すぎる展開が多くて鼻につきます。あと千葉繁のねずみ男は騒ぎすぎ。「お宝」って言うな。恥ずかしい。

関連作品

悪魔城ドラキュラ［ACG］
メーカー：コナミ／機種：ファミコン　ディスクシステム／価格：¥2,980／発売日'86年9月26日
非常に高い難易度ながら、よく考えられたゲームバランスと、独特の世界観で人気を得た。現在まで続く「ドラキュラ」シリーズの原点。

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～［ACG］
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年3月20日

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

あのコーナーに負けるな! 人気急上昇宣言!

○初めまして、今回から読者コーナーを担当することになりました小田です。学校でC言語習ってといて、卒業後、北海道の牧場で競走馬に乗って暮らしてました。趣味は乗馬に競馬にダビスタ。今年こそ府中に家を建てるぜ!(小)

△小田さんブルジョアッスね。初めまして、新アシの柴田ッス。よろしくッス!「街見か3」デビューも無事果たし、秘かにハリウッド狙ってます。ファンレターよろしく! それにしてもこのコーナー男ばっかでさびしいっスね。(柴)

○柴田くん、女の子好きだから。



(大阪府　有賀ちなつ)自分は主人公に全部「タネ使っちゃう派」です。(小)

(小)

△え!? ご…誤解だ!!(柴)

★今年の目標は「ゲーム批評の月刊化」を応援する事と「ゲーム批評デビューを果たす」事です。よろしく。(北海道　黒猫ジジ)

△こちらこそ! デビューするには、とにかくハガキを出す事につきる! みんなガンガン送ってほしいっス!!(柴)

★次号の表紙イラスト描きを予想して当てられたら無条件でテレカプレゼント! やりません? と言うわけで次号は平成のうっかり漫画家、ほりのぶゆき先生だ!(大阪府　織田和幸)

○なるほどね。無条件っていうのが気になるけど、編集長にいってみよ。(小)

★今回の個性派ゲーム大特集内での徹底攻略の様に、1日でゲームをクリアできる方法を連載して欲しい。(山形県　古関製造)

○△いや、ホントにかんべんしてください。(小)(柴)

★超次世代機には、ビビッタ!!「リアルドック」との怪しい名に、本当かよ!? と思ったが、エイプリルフールの記事だと、4月18日に知る!!(奈良県　親指)

○ふつう、ウソ吐くの4月1日だけだもんな。(小)

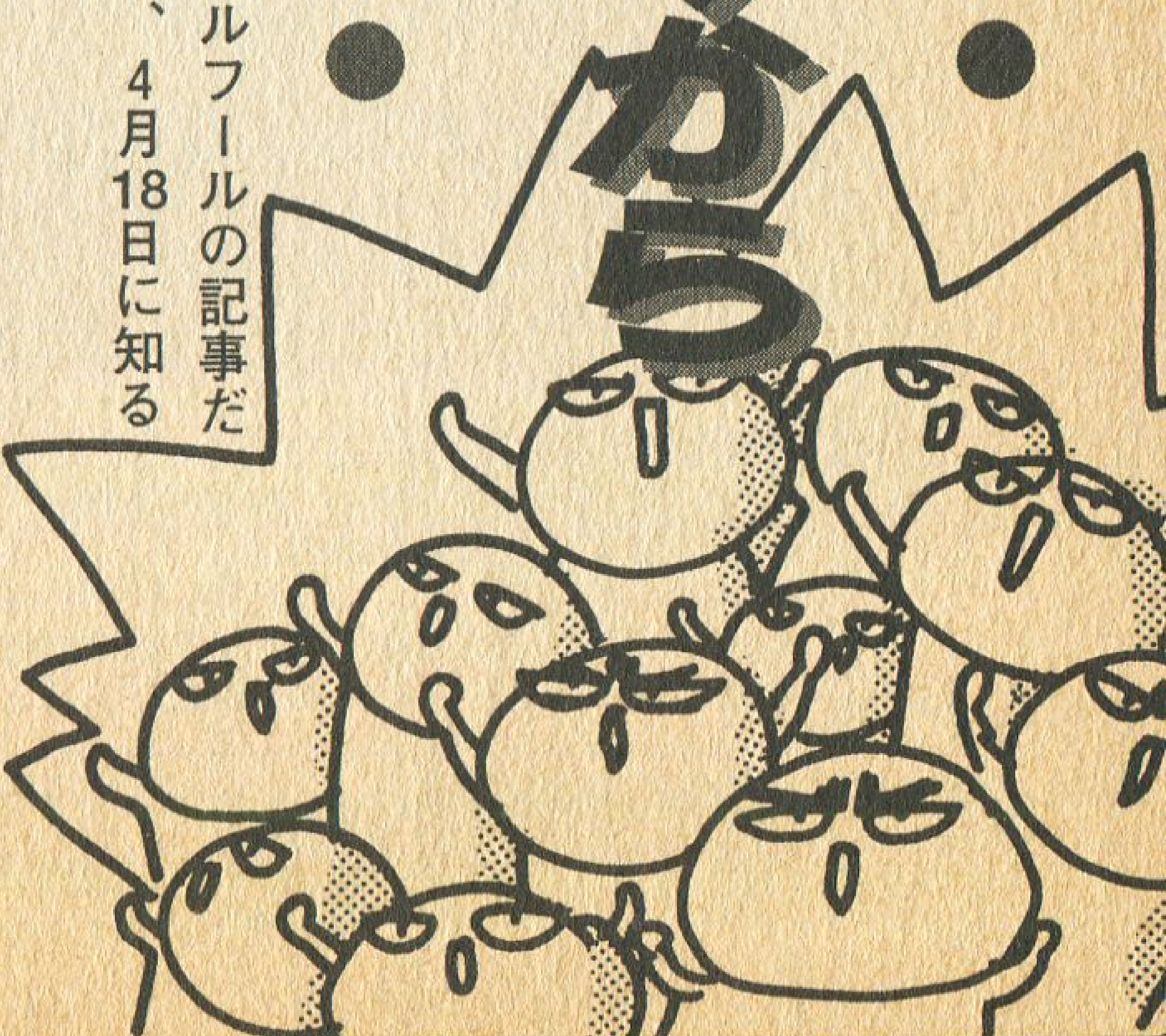
△僕もだまされたっス。(柴)

○わかれよ! わかってくれよ!!(小)

★秋葉原の地下鉄ホームに、バカでっかいうーちゃんが!!(広告のやつね)。びっくりしました。(東京都　田村和浩)

△「ずるい」と言ってる、うーちゃんを見れるのは、秋葉原と八丁堀の駅だけ!(ジャンプ風)(柴)

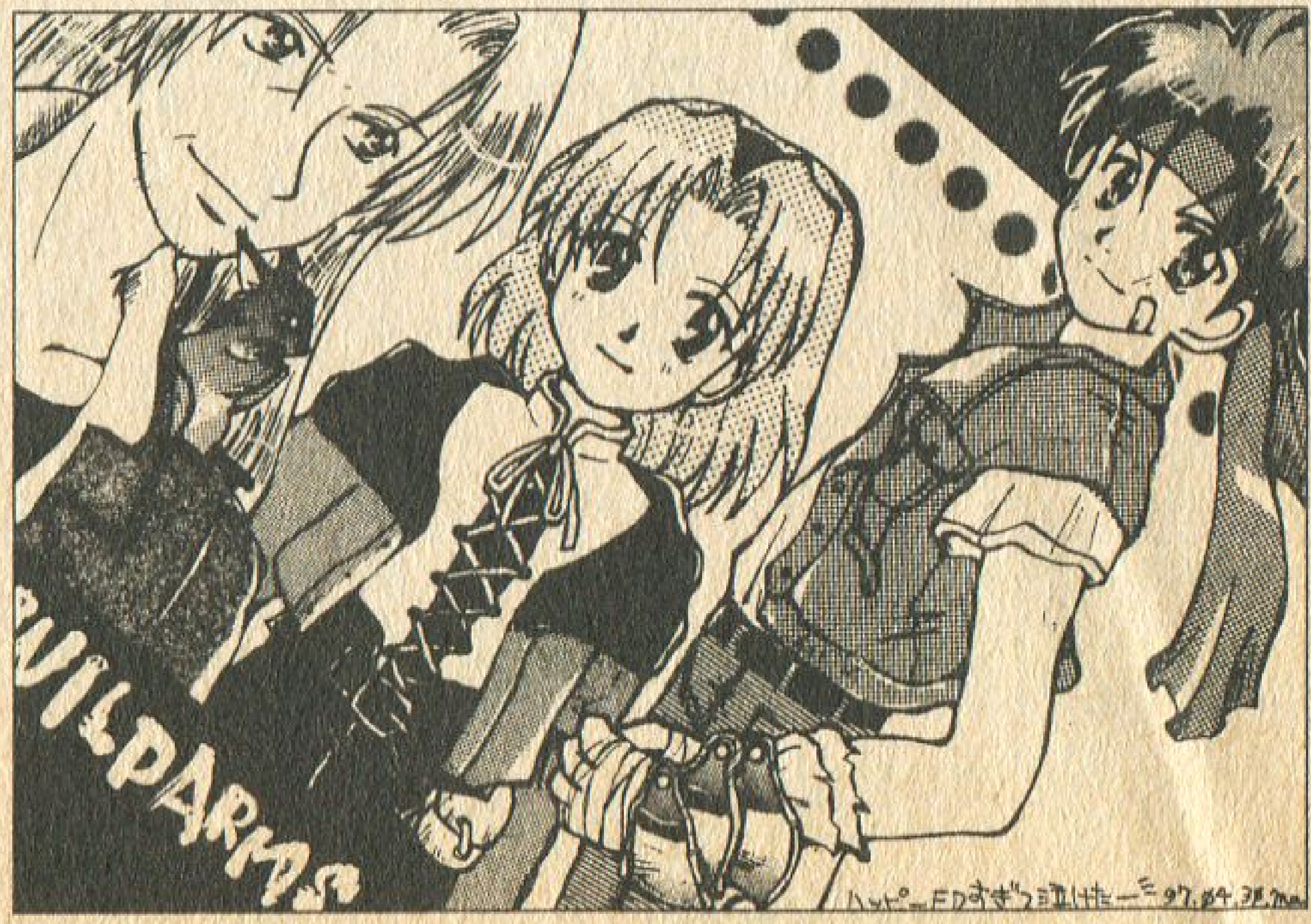
★私からの希望なんですが、ちょうちん記事にならない程度で「このゲームが面白かった!」的なエッセイや漫画(かる〜いノリの)



も入れて下さい。
（大分県　ひろせみほ）
△「街で見かけた3（仮）」を見るしかないでしょう！　息抜きには最適！（答えになってない）（柴）
○それより次号から始まる「おしえて！　げえむひひょう」コーナーに送ってみては？（やっぱり答えてない）（小）
★「街で見かけた」はゲーム批評にとって、PC－98のキーボードの右上にある「vf・1～5」ボタンのような存在ですか？　なんの機能も無いのにただそこにありますか？　（京都府　AUGUレオ）
○僕もそう思うな。（小）
△なにいってるんスか！　せっかくもらったページなのに!!（柴）


（京都府　卯月めい）さすが常連さん。今号もクオリティの高さは健在です（小）

○だってさ、たのしい？（小）
△めちゃめちゃ、たのしいっスよ!!（柴）
○…変態……。（小）
★実はFCの「タッチ」を持っているのですが、過去に解けなかったことしか覚えていないの（しくしく）。けれども今回の特集のおかげで、なんとか解けそうな気がします。（千葉県　ほうずきるな）
△あ、タッチは僕が担当だったんですよ。攻略も大変だったんですけど、カセットが編集部になくて、新宿に買いに行ったんです。そしたら葛飾に同じ新宿って地名があって、そっちだってハハハ。四面楚歌ってヤツっスよね。（柴）
○ハハハじゃないよ。それよりも四字熟語の使い方違ってるよ。しかもつまんねーときたよ。（小）
△小田さん冷たいッス…しょぼん（柴）
★えーっと毎月毎月（隔月か…）見事な遅れっぷり！　ステキです。見つけたときはホッとします。
（大阪府　あきろと・旬）
★おいらに福袋をあげて、世界平和に役立てるのは無理だろうか。
（滋賀県　よろずや）
★この本は私にゲームの深さを教えてくれました。所々にあるマンガも大好きです。もっと言いたいことがありますが、編集部の皆様お体にお気をつけて。福袋プリーズ。
（愛媛県　R．シロツグ）
△前回の福袋の時もそうだったらしいですけど、美辞麗句の嵐。うれしいっス。（柴）
○さぁ、栄えある当選者は…（小）
★「リアルドックをこの目でみた！」がよかった！　読んだときは笑っただけだけど、編集後記のページ「エイプリルフール企画」の文字を見たときは感動さえしました…。そんなネタを思いついた編集者に幸あれ！
（東京都　しょうり）
△しょうりさん、おめでとー（柴）
○……。今「リアル～」のパットは、編集部の片隅で茶色に、そして黒色に変色して「たけしの挑戦状」と一緒に眠っております。「リアル～」も、この言葉で浮かばれるでしょう。史上最高の福袋。期待して待ってて下さい。
　さて次号からは、別冊「読者あって～」で人気があった「おしえて！　げえむひひょう」が新コーナーとして登場です。編集部はもちろん、ライターの方や業界の人にささいな質問をぶつけるコーナー。募集方法は柴田くんから（小）
△ファンレターよろしく!!（柴）
○………違うだろ。（小）


（奈良県　まな）3人の仲の良さが伝わってくる絵ですね。（柴）

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○今回の「狭間から」は『注目しているゲームクリエイター』。担当は一口馬主（牡2）の小田です。

★「宮本茂」…発売が延びに延びたN64のソフトも、そろそろ出尽くした感がある。そして、いよいよN64は「続編ではない新作」を出さざるを得ないだろう。その時こそを待ちに待っていたのです。ガンバレ宮本さん!!
（北海道　黒猫ジジ）

★「宮本茂」…これだけゲームを作っても、今だクオリティーが下がる事なく作り続けているから。
（東京都　こしあん）

★「飯野賢治」…チャンと言動に責任があるし、常にゲームの事を考えている。（東京都　鶴井一郎）

★「飯野賢治」…あれほどフザケたの（E0）を出して、これからどんな事をするのか。ツラの皮の厚さを見たい。
（大阪府　織田和幸）

★「中村光一」…インタビューでなくても、ゲームそのものを語る事ができる。（長野県　史崎稔之）

★「松野泰巳」…クエストでできねーからスクウェアにいったんや。そう言えば信じるしユーザーにはそれ以上知る必要もない。オウガを捨ててもFFタクティクスを創る理由を示す必要がある。
（広島県　舌切り雀）

○言動、作品と、賛否分かれながらも飯野さんがトップ。E0のツケをリアルサウンドで。と感じた読者が多かったですね。

今注目しているゲームクリエイター
（14号アンケートより集計、カッコ内は最近、たずさわった作品です）

1	飯野賢治（エネミーゼロ）
2	宮本茂（スーパーマリオ64）
3	松野泰巳（タクティス・オウガ）
4	中村光一（風来のシレンGB）
5	小島秀夫（ポリスノーツ）
6	堀井雄二（ドラゴンクエスト）
7	田尻智（ポケットモンスター）
8	飯田和敏（太陽のしっぽ）
9	糸井重里（糸井重里のバス釣りNo.1）
10	薗部博之（ダービースタリオン96）

読者ランク帝国

今回のランキングは半数以上が新作。中でもアクション性の高い新作が機種を問わずランクイン。

今回も1位は「FFⅦ」。多くの人が感想を添えて書いてあるあたり、考えさせる事の多いソフトなんだな、と改めて感じました。

アーケードゲームでは「鉄拳3」がランクイン。でも今回は「電車でGO!」が、その上をいく熱烈ぶり。編集部にも、山手線はオレの庭。などと公言するタイトーに魂を売っちゃったやからがいます。珍しいタイプのゲームだけに次号も注目したいですね。

さて、今編集部内で流行しているのは「スターフォックス64」と「実況パワフルプロ野球4」。「スター～」などは編集部で1個しかない振動パックをめぐって、毎夜毎夜こきたない戦いが繰り広げられています。敗者は、カタコト英語を話しながらローソンで買物。かなりの精神ダメージです。

さ、読者のみなさんも、このゲームが熱いっというのがあれば、モリモリ教えて下さいな。以上、担当の小田（母の父カロ）でした。

最近面白かったゲームソフト
（13号アンケートより）

順位		ソフト名	ハード
1	→	ファイナルファンタジーⅦ	PS
2	→	パラッパラッパー	PS
3	↑	マリオカート64	N64
4	NEW	海腹川背・旬	PS
5	↑	EVE burst error	SS
6	NEW	蒼穹紅連隊	SS
7	NEW	トゥーム・レイダーズ	PS・SS
8	NEW	ブシドーブレード	PS
9	NEW	スターフォックス64	N64
10	↑	ポケットモンスター	GB
11	NEW	電車でGO!	AC
12	NEW	鉄拳3	AC
13	NEW	実況パワフルプロ野球4	N64
14	NEW	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	PS
15	↓	サクラ大戦	SS

女性ゲーマー救国戦線会議

△そう、ここは女性ならではのゲーム観、熱い胸の内などを語ってもらうコーナー。担当は、床屋で読んでた別冊マーガレットで思わず泣き、コミックをおかわりして号泣してしまった柴田ッス。

★「今、陣痛の合間にこのアンケートを書いてます!」というコメントが書きたかったのですが、未だ生まれそうにありません。予定日まで、あと2日なのですが…」 (東京都　北川広美)

△出産祝いに、うーちゃん福袋をプレゼントしようかと思いましたが、あんまり縁起とは関係ない物が多いんですよね(しかも引越し後に、新人さんも引越と関係ないのにお宝を提供して、すでに結構な量だったりします)。代わりといっちゃなんスけど、編集長直筆、安産テレカを差し上げるッス。おたのしみに。



(埼玉県　守屋なおと)濃淡のハッキリした絵は見てて気持ちいいッスね(柴)

★「パラッパラッパー」が面白い。PLAYしていると家族が寄ってくる。そして、いつの間にかみんなでゆれている…。主人も5才の娘も、「ママ、ぱらっぱやってるとき、しあわせそう」と言う。そう言えばコントローラーを押すのが楽しいなんて、10何年ぶりかも。PLAYしていると心がほんわかしてくる、今イチ押しのソフトです。 (埼玉県　阿部由美子)

△いいっスね。なんか幸せな空気にオレも涙ッス。

★私はGBのポケモンにはまりました。赤、緑、両方で150匹! 一人で通信しています(両手にGB)そしてポケモングッズ集めにも命をかけています。毎月「小学1年生」～「小学6年生」まで全部買い、情報を集め、デパートでは小学生をけちらし「ガシャポン」を30連続やり、スーパーのお菓子売場でポケモン菓子をケース買い。まわりの大人には白い目で見られていますが、近所の小学生には「うわさの女」です!! ポケモン青箱ほし――売って? (愛知県　NG)

△僕も青箱欲しいッス!!

○柴田くんは図鑑できたの?(小)

△(僕のコーナーなのに…)カビゴンがまだなんスよ。

○あげよっか?(小)

△いやーうれしいな……ハッ、これニョロモじゃないっスか!

★あのー、そんなにサターン好きな女性って少ないんですか? 私はサターンONLYな(貧弱)ゲーマーですが、友人も先輩(女性)もサターン。恵まれてるのか? (長野県　高峰秋良)

★プレステ派、サターン派といらっしゃる(?)ようですが、私はGB派です。ダメ? だって気軽に遊べるし、どこでも場所を選ばない、安いし、好きなゲームも多い(私にはね)、前も某誌で「カエルの為に鐘は鳴る」が面白いと知って、秋葉原を探しまくり。ようやく見つけて遊んだらホントに面白かった。シレンもカービィもポケモンもモグラーニャも、好きなゲームは、私の場合GBが多いのだ。 (神奈川県　佐藤典子)

△このハガキ以外にも私はサターン、私はプレステ、とたくさんのお答えを頂いたッス。そんなハガキを読んでいて、一つ疑問が…それは、たとえ何派であろうとも、多くの人が、ポケモンかパラッパのどちらかを、やったことがあるという事。うーん偉大ナリ。

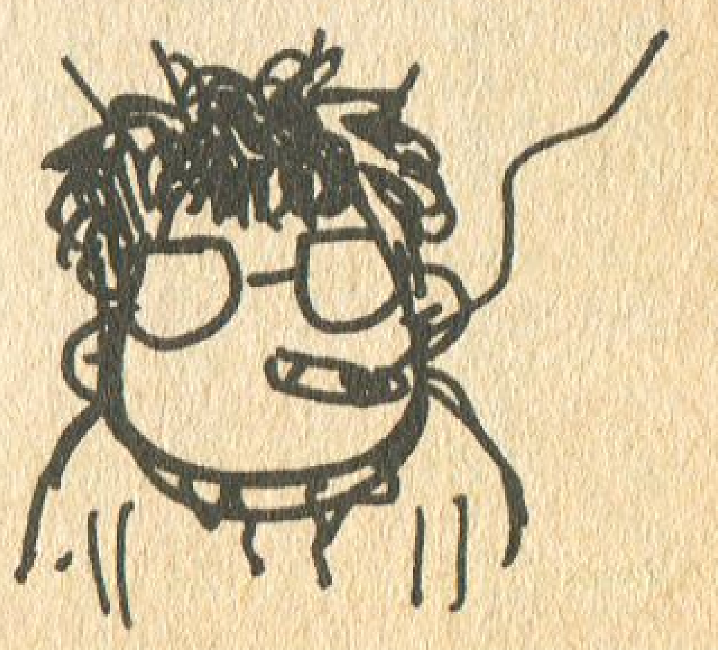
次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十四回



今月の選者・古庄浩二

古庄です。ご無沙汰でした。さて今号はDIABLO特集でしたが、私もご多分に漏れずハマってます。趣味のゲームにこんなに時間かけるのはポケモン以来。気がつけば両者とも通信プレイが可能。これからのゲームの姿を現しているのかも知れませんね。

本物の「インタラクティブ」とは?

ポリスノーツ、エネミーゼロ…これらのゲームはインタラクティブシネマ、インタラクティブムービー等々のふりこみで売り出したゲームです。しかし残念ながら、僕はこれらのゲームをインタラクティブとは思いません。なぜならこれらのゲームはシネマとかムービーの意味合いが強く、インタラクティブの部分は二の次になってしまっているからです。

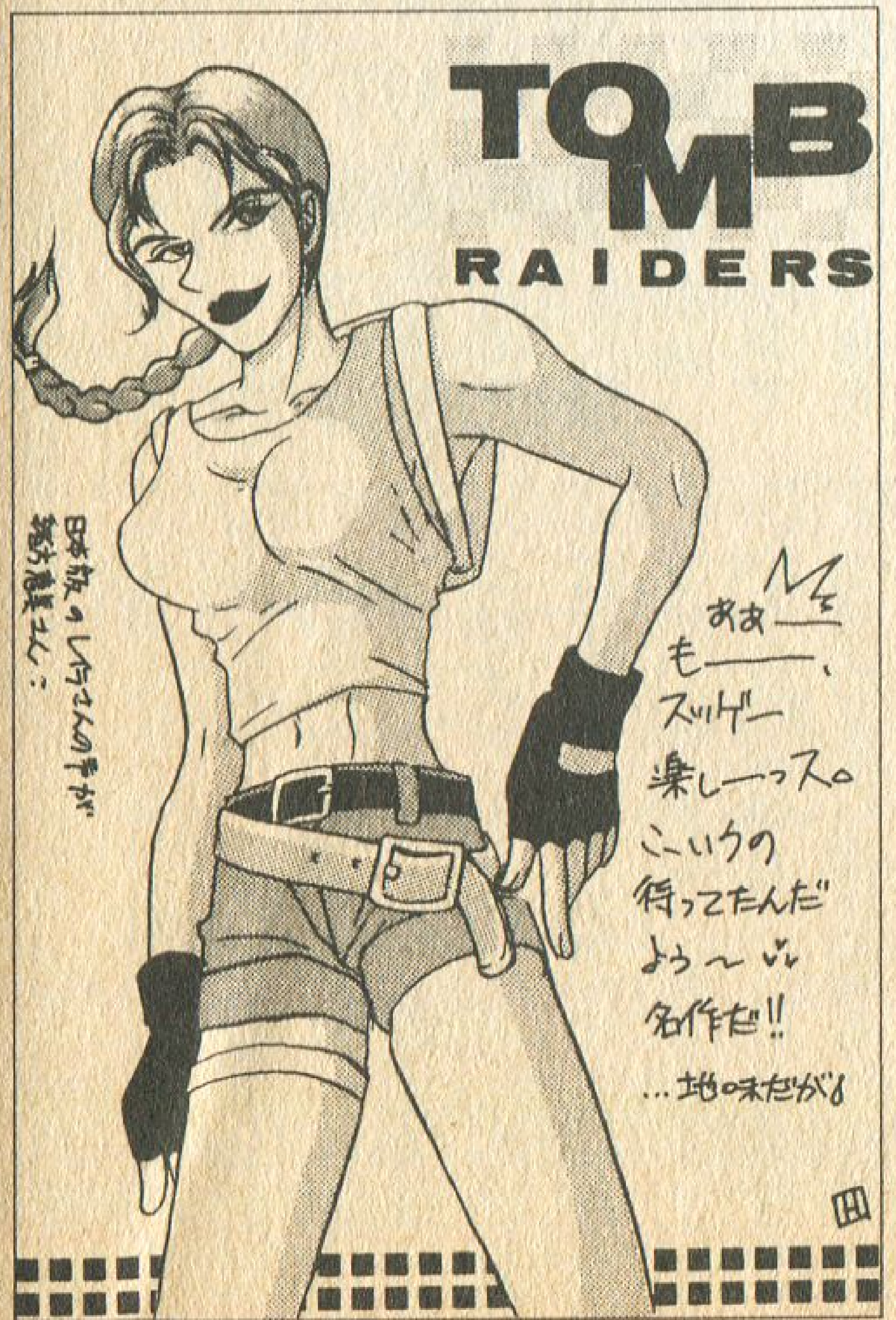
ポリスノーツをプレイしたとき「ああ、これは映画なんだ」と思いました。確かに、選んだ質問の順番によりつじつまを合わせる機能があるらしいけど、何度かやらなければ気づくこともないでしょう。しかも、これってプレイヤーの意志が反映されているって言えるんでしょうか? ストーリーの大きな変化もないし…。

エネミーゼロもそうです。エレベーター内でエネミーにおそわれて逃げるシーン。あそこでは決まった行動をとらないと、結局ゲームオーバー。確かに僕はああいう「D食」ライクなところは好きだけど、それってインタラクティブなんですか? …余談ですが、エネミーゼロがフルCG映画になるらしいですね。でもそれができたってことはエネミーゼロにはプレイヤーは最初から要らなかったことをみずから証明してしまったことになるんじゃないでしょうか? どうなんですか飯野さん。

僕は、今挙げた二つのゲームよりバイオハザードの方がよっぽどインタラクティブムービーだと思います。バイオハザードには、はい、いいえの簡単な選択肢しかないけれどそれによってエンディングが3タイプに分かれるし(インタラクティブ)、カメラワークや、演出(ムービー)もよくできているし。

最後に言っておきたいのですが、僕は飯野さんや小島さんや、二人が作ったゲームが嫌いなわけではありません(むしろ好きなほう)。ただ、先ほど挙げた作品をインタラクティブと呼ぶに至った理由をお二人に説明して欲しいのです。

(埼玉県　石山コウゾウ)



広島県　高良ヒナタ

おっしゃる通り両作品は映画です。しかし…。

「ポリスノーツ」や「E0」ですが、制作者自らそういう様に、この作品は映画です。インタラクティブムービーは、映画よりインタラクティブな映画という意味であり、そうした表現方法に適したものとして両氏はゲーム機を選んだと考える方が適当でしょう。さて石山さんの「E0」映画化についての意見には同感です。映画として発表された「E0」が再び映画化。あの「E0」は何だったのかと考えてしまいます。



千葉県　ハッピー（K.F.T）ふく介

ゲーム批評第14号について言いたい

ゲーム批評14号のP70の記事に出てくる『国民機』という言葉は、真実を曲げているのではないかと思います。それは『国民機』という『単語が持っている真実』と、『PSがSS、N64よりも売れている。FFもDQもPSで発売される。』という事実とは違うという事です。前者からは『ゲームをするならPSでなければならない』『PSを持っていて当然』『日本を代表するゲーム機はPS』等の印象を受けます。もちろんそれら、何を感じるかは個人差がありますが、少なくとも僕の場合はPSは選択肢の内の1つであり、触ったことすらありません。前者と後者の間にはギャップがあり、前者は真実ではないのです。この様なズレを感じている人はPSを持っているいないに拘らず、僕だけではないと思いますし、一定のイメージを読者に植え付ける結果になったのではないでしょうか？　みんながどのように感じているのか興味深いところです。

ところでそのギャップ、ズレですが、それを感じる力、感性こそがあらゆるマスコミに携わるジャーナリストに求められている能力の内の1つではないでしょうか？　過去、あらゆる真実がマスコミによってゆがめられ、伝えられました。今回ゲーム批評は『国民機』『標準機』という言葉を造ることによって、同じ轍をふんだのだと思います。

（大阪府　山田博）

記事担当者がお答えします

これに関してはこの記事を担当した小野副編集長に答えてもらいます。

「ご指摘ありがとうございます。確かに『売れている』ことと『国民機』ということは違います。前者は事実であり、後者は事実の解釈です。そこで山田さんは、この解釈の仕方に疑問を投げかけられているのだと思います。さて、この解釈の部分こそ各媒体で差が出る、編集部の主観に負う部分だと思います。前号で私たちはDQのPSでの発売決定が現状のPSの販売状況を後押しし、PSの国民機化への流れを決定づけたと報道しました。もちろんマスメディアに携わる者として事実を歪めた報道で業界をミスリードすることは慎まなければなりません。ですが、前号の記事に関しては何ら恥じるところはないと自負している次第です。後は各々の読者の皆様のご判断にゆだねたいと思います」。

世界観を破壊してまで求めたものは何だったのか

「悪魔城ドラキュラ」シリーズとも、初代ディスク版以来もう十年来の付き合いになる。「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～」も、雑誌紹介記事や広告に描かれていた世界観にひかれた事もあっ

EO（エネミーゼロ）
[インタラクティブ・ムービー]
メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年12月13日

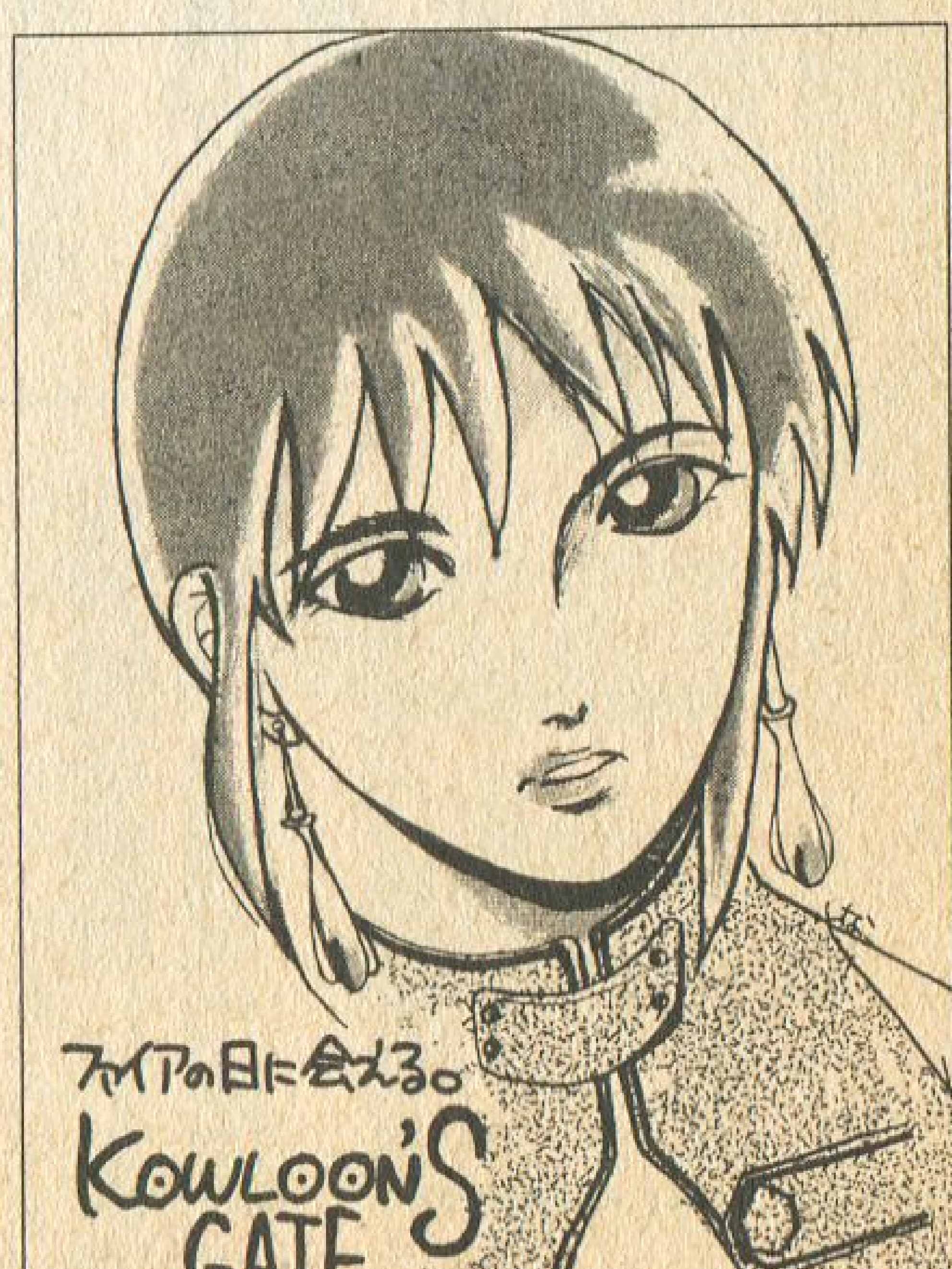
て、発売日にソフトを買った。そして期待に胸を膨らませ、ゲームを立ち上げる。サウンドや演出のクオリティーも高く、キャラクターの動作も細かい部分まで描き込まれていて美しい。RPG形式になったことで多少難度は下がってはいるが、気を抜けばあっさり雑魚キャラに殺されてしまうあたりも含めて、『やっぱり悪魔城はすごい』と思ったものだった。
しかしゲームが進むに従ってその印象は徐々に変わってきた。「ギャグ」や「パロディー」が多過ぎるのだ。「ラーメン」や「シークレットシューズ」など、冗談としか思えないような（しかも役に立たない）アイテム。それらのアイテムや敵キャラに当然のように付いているふざけた説明。そして、全編にわたって盛り込まれている、アニメや他社のゲームの「パクリ」寸前の「パロディー」。
正直、私は呆れてしまった。隠し部屋など凝ってはいるが、その先に待っているのは「ギャグ」。メインシナリオは悪くないのだが、重要なイベントは「パクリ」。挙句、最終ボスも「パクリ（にしか見えない）」。はっきり言って『ぶちこわし』なのだ。こんなものをファンが望んでいたとは私には思えない。喜ぶのは元ネタを知っているマニアぐらいだろう。
しかし、だからといってファンサービスが悪い訳ではなく、旧作を知っている人なら思わずニヤリとしてしまうようなアイテムやイベント、さらにはマップ完成率が100%に近づいた頃に現れる裏マップ（しかもちゃんと伏線が張ってある）など、ツボは押さえているのだ。だから余計に思うのだ。『なぜ世界観を壊したのか』と。「ドラキュラ」をRPGにしただけでは駄目だったのだろうか。私はそれで十分だったと思うのだが。
このゲームに関してはもう一つだけ言っておきたいことがある。相変わらず『ゴシックホラー』の世界を強調するばかりの広告や記事を載せ続ける雑誌に対して一言――「そりゃ詐欺だよ。」
（高知県　橘魅於）


東京都　長月美兎



ゲームの続編と作者の記名性の問題

ゲームの続編って映画と違って、制作者が同じか分からないところが困りモン。監督があいつに代わったからダメ、逆にあいつになったからいいかもなんて判断できます。でもゲームはタイトルで判断するしかありません。制作者の側からだけでなく、遊ぶ側から見ても作者の記名って重要です。



神奈川県　斉藤しなこ

EVE burst errorについて話したい。

最初に言いたいのは、私はこのゲームが大好きだということ。その上で、この「サスペンスアドベンチャー」ゲームの評価できる点とそうでない点をあげたい。
まず評価できるのは、シナリオ、特にセリフがすばらしい。ゆえに、登場人物に楽々と感情移入できる。
通常、ゲームをプレイしてうんざりするのは、「登場人物の行動（セリフ）に共感できない。」と度々思わせられる時だ。だが、EVEにはそれがない。どの人物の行動（セリフ）にも、いちいち納得してしまう。特に、主人公の一

人、法条まりながいい。彼女は、ゴージャスでおおらかで美人でユニーク。正に私のこうありたい願望を体現している。

サターンの雑誌には「どうして小次郎とまりなはくっつかなかったのか。」という質問が多くよせられたそうだ。なぜそのような問いを持てるのか理解できない。

すごくかわいい女の子が、はずかしがりながら実に大胆で、世にもくだらない男と簡単に寝ることは、今やゲームの世界でのジョーシキだ。だが、我らがまりなは違う。彼女には「オジサマ」という想い人がいて、小次郎など相手にしていない。「オジサマ」には積極的にせまるまりなは、小次郎に対して友人の彼以上の態度をくずさない。そして、にもかかわらず弥生はしつこくまりなに、「小次郎に手を出すな。」などと牽制する。そう。これは、女性同士の間によーくあることだ。だが、ゲームの世界では、そんな普通の感覚が尊重されることはめったにない。二人の関係をリアルに描き、核にすることで、他の人間関係にも厚みを持たせることに成功した。

次に評価できない点。犯人の名を入力するシステムのことだ。これは不適切だった。海底からの脱出シーンでの突然の入力は、確かに私をわくわくさせた。が、あれだけのヒントで、一体どれだけの人が真犯人を言いあてられたろう。

過去の殺人場面を再現させてまでの推理ごっこは、正解の可能性があってこそおもしろい。荒唐無稽な結末は、一方的にエンディングをむかえる場合のみアリであり、このような場合には怒りすらおぼえた。プリシアというスケープゴートにも、「やられたあっ。」という爽快感はなく、そらぞらしささえただよう。

とはいえ、この欠点はEVEの輝きを少しも失わせはしなかった。弥生の妊娠をにおわせる事によって、彼女の行動を正当化したこと。オジサマが最期にまりなではなく弥生の名を呼んだこと。このゲームのすばらしさは、とてもここでは語りきれない。

まりな、弥生、そして小次郎は、いつまでも友人として私の心に残るだろうし、今後私はシーズウェアに注目し続けるだろう。

（東京都　杉森優子）



宮城県　洸岡紗希



女性が女性を演じられるゲームとは

女性が「EVE」批評というのに驚きましたが、主人公の一人が理想の女性というくだりを読んで納得。なるほど男も自分とは違う理想の男としての主人公を演じてます。で思ったんですが、女性が自分の理想の女性を演じられるゲームって他にどんなものがあるんでしょうか。「アンジェリーク」は理想の女性像というより理想の状況という感じですし。そういうゲーム、実はあまりないのかも。「EVE」ってなかなか貴重なゲームかもしれません。


「投稿ゲーム批評」の反動か。何やらまた投稿が減ってきました。そこの君、次の「投稿ゲーム批評」までネタを温存しようなどと考えず、今すぐ投稿しよう。ただし、字数1200字は守ってね。せめて近づけてくれ。さすがに10000字近いものは即ボツになります。では次号も皆さんの投稿をお待ちしています。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は 7月5日です。


お願い　愛媛県の「キャシー&さがら」さん、新潟県の「椛谷幸辞」さん、住所がわからないため、テレフォンカードをお送りできません。編集部までご一報をお待ちしております。（担当：日野）

EVE burst error [AVG]
メーカー：シーズウェア・イマジニア／機種：セガサターン／
価格：￥7,800／発売日：'97年1月24日



単行本発刊決定!! ご期待下さい!!


ゴボ‥
ゴボボ ゴボ‥‥
ざく ざっく ざく
……………
!!
ゴボ
……………
!?
たまごっち
海で発見!!
たまごっち——!!
壊れてる
ゴボボ
『森で発見!!
たまごっち』
…と、
いいたいところだが
ここは樹海だから
厳密に言えば『海で発見!!』
だな……
チャ
つまらん
ザザッ



○この場合ババアはBA(バ)なのでヴァ(VA)という発音にはならんどら(アランドラ)← そこはかとなくゲームダジャレ。うふふふ。← ヤケクソ。


ふーん
ぱら
ゲーム地獄
皆様、長い間ご愛読ありがとうございました
最後に秘密をバラします
…え!?
ビク
なに？誰がしゃべってんの?!!
「ひまわり地獄」中でネタにしたゲーム
そのうち約80％を——
作者は一回もプレイしたことがありません
何イ——!!?
知らないで描いとったんか!!!
死.
1997.5.
SPECIALTHANX. REN.M. ANZU.N

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

- ●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
- ●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- ●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- ●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- ●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- ●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

A．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル3Ｆ
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文
０３(３５５１)１２０８
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ０２３４２
題名「バックナンバー購入希望」

D．現金書留か切手で注文
本の代金を現金書留か切手代用でＡ宛まで
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

Ａ〜Ｃの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。　なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Ｄの場合、送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円を追加してください。

例：3冊=400円、4冊=450円

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、２週間となっています。ただし、在庫が少ない場合１カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Ｄの場合、本の代金のみご返送いたします（送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

＜創刊号＞'94 9月発行760円(税込)
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

＜Vol.2＞'94 12月発行760円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

＜Vol.3＞'95 4月発行760円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

＜Vol.4＞'95 7月発行760円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

＜Vol.5＞'95 9月発行760円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

＜Vol.6＞'95 11月発行760円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの「濃密」な生態」

＜Vol.7＞'96 1月発行760円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！？　サターン vs PS」

＜Vol.8＞'96 3月発行760円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

＜Vol.9＞'96 5月発行760円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

＜Vol.10＞'96 7月発行760円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

＜Vol.11＞'96 9月発行760円(税込)
■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

＜Vol.12＞'96 11月発行760円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン〜完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平
・特別対談　ナイツスタッフ×本誌編集長

＜Vol.13＞'97 1月発行760円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか
・クリエイター原体験　亙重郎
・告発！　美少女ゲーム業界

＜Vol.14＞'97 3月発行760円(本体)



■特集1
「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか
・クリエイター原体験　安田朗
・特別企画　「業界に広がる波紋」

別巻 飯野賢治の本 '96　9月発行750円(税込)
楳図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。

ゲーム批評Vol.14 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評vol.14 表紙テレホンカード（30名）
北海道　山地　岳
秋田県　嵯峨　隆之
岩手県　山下　航
茨城県　熊木　聖二
群馬県　肥後　義和
埼玉県　田巻　航
　笹川　拓也
　池田　明大
千葉県　篠原　隆大
　栗山　泰幸
神奈川県　吉田オサム
　臼井　文明
　永井　勝也
　中村　浩章
長野県　小林　大介
静岡県　戸塚　和人
愛知県　玉木　敏朗
福井県　渡辺　竜也
　嶋崎　敏之
奈良県　奥西　正志
大阪府　道家　星児
兵庫県　清水　政輝
広島県　宮崎　久暁
香川県　平林　直
　野崎　和行
徳島県　碇　昇司
愛媛県　高橋　慎一
大分県　中内田信一
宮崎県　神田　陽一
熊本県　中村征太郎

ゲーム批評特製豪華うーちゃん福袋III世（1名）
東京都　斉藤　陽子

イワタカズト氏サイン入りラブクエストシーツ（2名）
東京都　小林　伸匡
愛知県　中村　昌之

寺田克也氏サイン本（3名）
東京都　秦　孝治
　長谷川朋広
大阪府　笹倉　朋子

スト III 時計（2名）
山形県　川崎　建一
東京都　倉澤　寿仁

年刊ゲーム批評'96下半期総集編 表紙テレフォンカード（30名）
宮城県　蓬田　勇祐
茨城県　大木　寛通
　堀田　利博
千葉県　菊地真理子
　小手川　広
　永野　雅美
東京都　服部　康雄
　岩崎　良彦
　井上　剛毅
　小柴　幸生
神奈川県　吉田　恵子
長野県　大久保秀幸
　柳沢　景子
静岡県　阿部　孝二
　牧田　憲介
愛知県　財間　容子
　杉浦　達樹
富山県　佐藤　和也
大阪府　平　新一
　三野　克佳
兵庫県　内山　和彦
岡山県　甲斐　一克
　松本　有生
　岡　利明
広島県　川口　芳久
　南　力
島根県　阿部　美里
香川県　徳山　順子
福岡県　北川　慎介
　佐々木千穂

年刊ゲーム批評と本誌8〜10号の表紙テレフォンカード4枚セット（1名）
東京都　小田桐恭子

なお、当選品の発送は6月15日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡ください。ただし、'97年7月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。

※お詫びと訂正
前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。●p.43、44、47の読者の主張の内容が重複しておりました。●p.95魔光→魔晄　●p.96新羅→神羅　●p.120召還獣→召喚獣

隔月刊 ゲーム批評
7月号

ゲーム批評Vol.15
第4巻第5号通巻第20号
1997年7月1日発行
定価780円（本体743円）

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
副編集長 小野憲史
編集部 古庄浩二
柴田英和
小田信介
日野勝彦
松平しの
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
常松良三
田中しおり
口絵デザイン 太田隆之
（ソニーミュージックコミュニケーションズ）
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
雑誌 03679-7

次回
『隔月刊 ゲーム批評9月号』は
8月2日発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から――

今号からゲーム批評は正式に雑誌化となり、新しく生まれ変わりました。まず、発売日が確定されます。いままで本当に読者の皆様には、ご迷惑をおかけいたしましたが、今号より偶数月3日がゲーム批評の発売日となりました。また、取扱書店数も大幅に増えます！ 今まで以上に手に入れやすく便利になります。ゲーム批評も今号で15号となりました。ここまで続けてこられたのも、読者の皆様の応援があったから…。これからも変わらずの応援をよろしくお願いいたします。（斎藤）

「ER・緊急救命室」（NHK・毎週土曜午後9時～）にハマっています。企画マイケル・クライトン。病院のレジテントたちの日常を描く人間ドラマで、一分一秒を争う医療シーンは圧巻。加えて脚本の質の高さに驚かされます。好きなキャラクターは小児科医のロス。女好きで優柔不断のくせに、実は真面目で思いやりがあって子供好きの描写が良い味出してます。（小野）

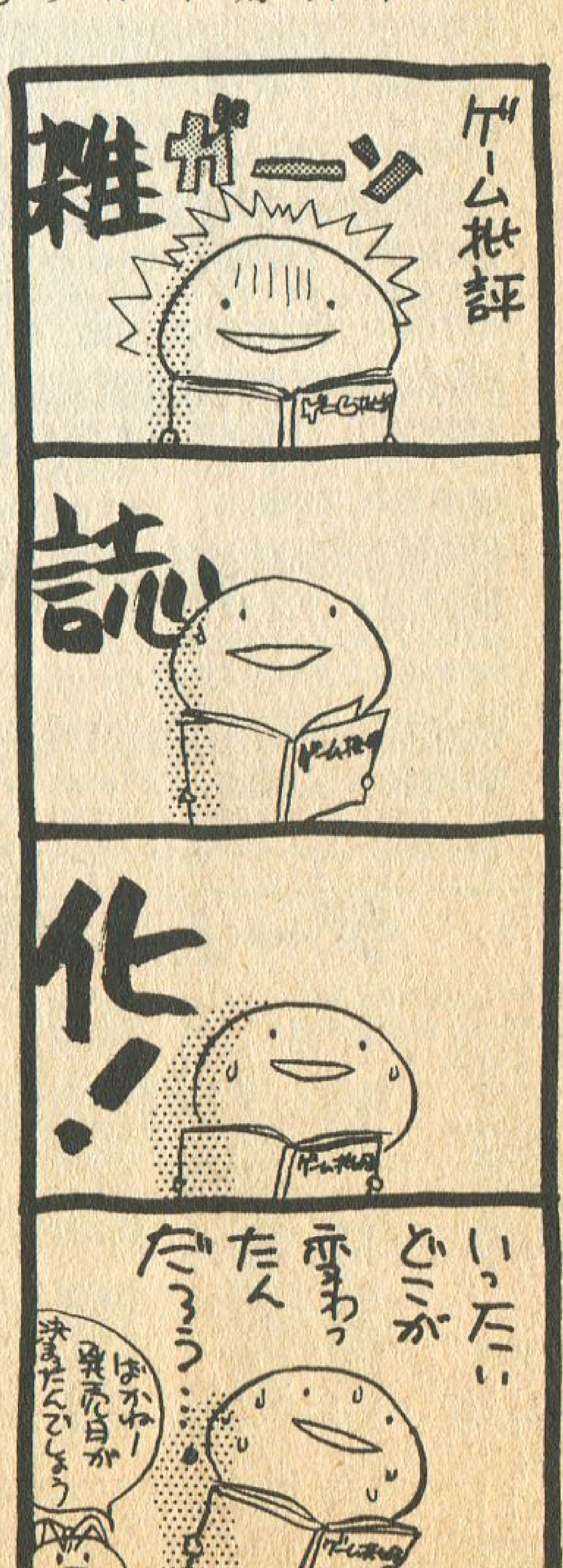
昔テレビ朝日系でやってた日替わり深夜番組が好きでした。「グッドモーニング」とか「トライアングルブルー」とか。中でも怪物ランドの出ていた「ウソップランド」（字に自信がない…）が一番。ああ、こんなこと書いてたらまた見たくなってきた。誰かビデオ持ってない？（古庄）

僕はバーチャ野郎なんですが、一番気を使うのは恋人同士に乱入された時ですね。彼女の前で彼氏をボコボコにしちゃっても悪いし…。そんな時は少しでも他人の彼女を楽しませようとシュンで逆立ちしてみせたりします。あれ？ 自分の幸せは？（柴田）

今MYブームは「パワプロ4」。色々な選手を育成する毎日です。そして、先日ついに小野さんと初対戦「こいつだけにはマケタクナイ」と言わせた、ウチの4番は「おのっち」。全部強振で5三振。…チッ。（小田）

新人の日野です。よろしくお願いします。今はまだヒヒョー力もHPも低くスライムのような存在です。夢はメタル、いやキング…メダルキング!! あれっ？（日野）

思いきり盛り下がるJリーグ人気。ていうか長期的な目で見れば昔より全然ましじゃんとも思いますがさすがに辛い今日この頃。そんな中、ガンバのエムボマとレッズの永井君には期待したいところです。（松平）



隔月刊 ゲーム批評 9月号 SEPTEMBER

予告

第1特集 ギャルゲー、賛否両論!?

ギャルゲーは面白いのか!?

「サクラ大戦」がCECA大賞を取り、未だ「ときめきメモリアル」は大きな支持を受けている。ギャルゲーは、ゲームというジャンルの中で大きな位置を占めはじめているようだ。一方、「女の子」さえ出ていればという安易なゲームも氾濫。はたして今ゲーム業界の中でギャ
ういった問題
どこから生まれ
女」もの／魅力
登場の功罪。ゲ

第2特集 ゲ

徐々に露出さ
を持ち、頻繁に
フィッカー、
ッフはどのよ
現場を徹底取材

特別企画!

今、ゲーム業界
売り方？ それ
コ悪いこと。そ

ほかソフト批評
ックス64・ス
原体験、連載陣

次回「隔月刊ゲ

※予告内容は都合により

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて
・テレビCMで見て　・車内つり広告を見て　・その他（　　　）

今のギャルゲー人気をどう思いますか？　又、ギャルゲーに関する意見を聞かせて下さい。

CESA及びCESA大賞についてどう思いますか

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評
7月号

ゲーム批評Vol.15
第4巻第5号通巻第20号
1997年7月1日発行
定価780円（本体743円）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

編集部から——

良い味出してます。（小野）

今号からゲーム批評は正式に雑誌化とな
り、新しく生まれ変わりました。まず、
発売日が確定されます。いままで本当に読者
の皆様には、ご迷惑をおかけいたしま
今号より偶数月3日がゲーム批評の
なりました。また、取扱書店数も大
ます！　今まで以上に手に入れやすく
ります。ゲーム批評も今号で15号と
た。ここまで続けてこられたのも、
様の応援があったから…。これから
ずの応援をよろしくお願いいたします

ER・緊急救命室」（NHK・毎
後9時〜）にハマっています
イケル・クライトン。病院のレジテ
の日常を描く人間ドラマで、一分一
医療シーンは圧巻。加えて脚本の質
驚かされます。好きなキャラクター
医のロス。女好きで優柔不断のくせ
真面目で思いやりがあって子供好き

昔テレビ朝日系
でやってた日
替わり深夜番組が好



たします。
御一報ください。

POST CARD



104-

東京都中央区湊2−4−1 MGビル
マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.15アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
次回予告で気になる記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

キリトリセン

隔月刊 ゲーム批評 9月号 SEPTEMBER 予告

第1特集 ギャルゲー、賛否両論!?

ギャルゲーは面白いのか!?

「サクラ大戦」がCECA大賞を取り、未だ「ときめきメモリアル」は大きな支持を受けている。ギャルゲーは、ゲームというジャンルの中で大きな位置を占めはじめているようだ。一方、「女の子」さえ出ていればという安易なゲームも氾濫、はたして今ゲーム業界の中でギャルゲーはどう見られているのか。その存在は？　そういった問題も含め「ギャルゲー」をちょっと真面目に検証する。

どこから生まれた「ギャルゲー」の流れ／安易？　売りにつながる「美少女」もの／魅力？　ギャルゲーの何が人を引きつけるのか／ギャルゲーの登場の功罪。ゲームは変わったのか／ギャルゲー徹底批評／規制問題

第2特集 ゲーム制作者たちの現場

徐々に露出されてきたクリエイターたち。一部の制作者は今スター性を持ち、頻繁に雑誌に登場している。では、その現場はどうか。グラフィッカー、ドッター、プログラマー……。実際にゲーム制作のスタッフはどのような仕事をしているのか。ゲームのメイキングを含めた現場を徹底取材!!

特別企画!! ゲーム業界ここがカッコ悪い!!～準備編～

今、ゲーム業界でカッコ悪いと思うことって何だ？　ゲームの作り方？売り方？　それとも？　いろいろな人に聞いてみた、ゲーム業界のカッコ悪いこと。その準備編。

ほかソフト批評（ファイナルファンタジータクティクス・スターフォックス64・ストリートファイター3・トバル2ほか）、クリエイターの原体験、連載陣も絶好調!!

次回「隔月刊ゲーム批評」9月号は 8月2日発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）

　Printed In Japan

平成9年7月1日発行第4巻第5号通巻第20号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：マイクロデザイン出版局　〒104 東京都中央区湊2-4-1　TEL 03-3206-1641（販売）　FAX 03-3551-1208



定価：780円
本体743円

雑誌 03679-7

T1103679070783